UNTUK SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

DASAR ARTISTIK 1

SEMESTER 1



Heru Subagiyo, S.Sn
Nugroho Heri Sulistyo, S.PT

DASAR ARTISTIK 1
UNTUK SMK
Heru Subagiyo, S.Sn
Nugroho Heri Sulistyo, S.PT

DASAR ARTISTIK 1

Heru Subagiyo, S.Sn
Nugroho Hari Sulistyo, S.PT

Untuk Sekolah Menengah Kejuruan
Kelas X Semester 1

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT PEMBINAAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
2013

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan kekuatan, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dapat menyelesaikan penulisan modul dengan baik.

Modul ini merupakan bahan acuan dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik pada Sekolah Menengah Kejuruan bidang Seni dan Budaya (SMK-SB). Modul ini akan digunakan peserta didik SMK-SB sebagai pegangan dalam proses belajar mengajar sesuai kompetensi. Modul disusun berdasarkan kurikulum 2013 dengan tujuan agar peserta didik dapat memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan di bidang Seni dan Budaya melalui pembelajaran secara mandiri.

Proses pembelajaran modul ini menggunakan ilmu pengetahuan sebagai penggerak pembelajaran, dan menuntun peserta didik untuk mencari tahu bukan diberitahu. Pada proses pembelajaran menekankan kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi, pembawa pengetahuan, berpikir logis, sistematis, kreatif, mengukur tingkat berpikir peserta didik, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar yang relevan sesuai kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) pada program studi keahlian terkait. Di samping itu, melalui pembelajaran pada modul ini, kemampuan peserta didik SMK-SB dapat diukur melalui penyelesaian tugas, latihan, dan evaluasi.

Modul ini diharapkan dapat dijadikan pegangan bagi peserta didik SMK-SB dalam meningkatkan kompetensi keahlian.

Jakarta, Desember 2013
Direktur Pembinaan SMK

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR xi
GLOSARIUM xix
DESKRIPSI MODUL xxvii
CARA PENGGUNAAN MODUL xxix
POSISI MODUL xxxi
KOMPETENSI INTI/KOMPETENSI DASAR xxxiii

UNIT PEMBELAJARAN 1. MENGGAMBAR 1
- A. Ruang Lingkup Pembelajaran 1
- B. Tujuan Pembelajaran 1
- C. Kegiatan Belajar 2
- D. Materi 2
  - 1. Konsep Dasar Menggambar 2
    - a. Sejarah Gambar 2
    - b. Fungsi Gambar 4
    - c. Unsur Gambar 5
    - d. Azas Menggambar 8
    - e. Teori Warna 13
  - 2. Teknik Menggambar 17
    - a. Teknik Garis atau linier 18
    - b. Teknik Arsir 18
    - c. Teknik Fluke atau Dussel 19
    - d. Teknik Pointiliring atau Titik 20
    - e. Teknik Blok 21
    - f. Teknik Aquarel 21
    - g. Teknik Plakat 22
  - 3. Peralatan dan Media Menggambar 22
    - a. Pensil 22
    - b. Spidol 25
    - c. Rapido 26
    - d. Pena 26
    - e. Ballpoint 27
    - f. Pewarna 27
    - g. Computer Grafis 34

h. Media Gambar 35
4. Menggambar Ruang 38
a. Gambar Ruang Metode Perspektif 39
b. Gambar Ruang Metode Sketsa 44
5. Menggambar Figura 46
6. Menggambar Komposisi Ruang dan Figure 50
E. Rangkuman 52
F. Latihan/Evaluasi 56
G. Refleksi 56

UNIT PEMBELAJARAN 2. TATA RIAS DASAR 59
A. Ruang Lingkup Pembelajaran 59
B. Tujuan Pembelajaran 59
C. Kegiatan Belajar 60
D. Materi 60
1. Konsep Tata Rias 60
a. Sejarah Kosmetika 60
b. Kosmetika dalam Budaya 62
c. Definisi Kosmetika 63
d. Tata Rias Teater 64
e. Fungsi Tata Rias Teater 64
f. Jenis Tata Rias Teater 66
2. Alat dan Bahan Tata Rias Dasar 69
a. Sikat Alis 69
b. Sikat Bulu Mata 70
c. Kuas Alis 70
d. Kuas *Eye Liner* 70
e. Kuas Bibir 71
f. Kuas *Concealer* 71
g. Kuas *Eye Shadow* 71
h. Kuas Kipas 72
i. Kuas *Shading* 72
j. Kuas *Blush On* 73
k. Kuas *Powder* 73
l. Velour *Powder Puff* 73
m. Spon Wajik 74
n. Spon Bundar 74
o. Aplikator Berujung Spon 74
p. Pinset 75
q. Gunting 75
r. Pencukur Alis 75

s. Penjepit Bulu Mata 76
3. Teknik Penggunaan Alat dan Bahan 89
a. Penggunaan *Cleanser* dan *Astringent* 90
b. Penggunaan *Eye Shadow* dan *Eye Liner* 90
c. Penggunaan Bulu Mata Palsu 91
d. Penggunaan *Scotct Tape* 92
e. Penggtunaan Pelentik Mata 92
f. Penggunaan Mascara 93
g. Penggunaan *Blush On* 93
h. Penggunaan Pewarna Bibir (*lipstick*) dan *lip liner* 95
i. Penggunaan Pensil Alis (*Eye Brow Pencil*) 95
j. Penggunaan Bedak (*Lose Powder* dan *Compact Powder*) 96
k. Penggunaan Pelembab dan Alas Bedak (*Foundation*) 96
l. Penggunaan *Body Painting* 96
4. Teknik Merias 97
a. Teknik *Shanding* atau *Shade* 98
b. Teknik *Highlight* (*Counter Shanding, Tint*) 98
c. Teknik Garis 99
d. Teknik Destruksi 99
5. Merias Korektif 99
a. Kenali Pemeran 99
b. Kenali Karakter Tokoh dengan Baik 106
E. Rangkuman 129
F. Latihan/Evaluasi 133
G. Refleksi 134

UNIT PEMBELAJARAN 3. TATA BUSANA DASAR 135
A. Ruang Lingkup Pembelajaran 135
B. Tujuan Pembelajaran 135
C. Kegiatan Belajar 136
D. Materi 136
1. Konsep Tata Busana 136
a. Sejarah Tata Busana 136
b. Tata Busana Teater 150
c. Macam dan Jenis Tata Busana Teater 151
2. Alat dan Bahan Tata Busana 162
a. Alat Produksi Tata Busana 162
b. Bahan Produksi Tata Busana 167
3. Teknik Penggunaan Alat dan Bahan 170
a. Teknik Penggunaan Alat dan Bahan 170
b. Teknik Penggunaan Bahan 173

4. Tahap Menata Busana 176
a. Menganalisis Naskah Lakon 176
b. Diskusi dengan Sutradara dan Penata Artistik 176
c. Mengenal Tubuh Pemain 177
d. Mendesain Busana 177
e. Mempersiapkan Alat dan Bahan 178
f. Memproduksi Busana 179
5. Menata Busana Dasar (*Drapery*) 179
a. Teknik *Drapery* pada Pemakaian Kain Saree 180
b. Teknik *Drapery* pada Pemakaian Jarik 181
E. Rangkuman 185
F. Latihan/Evaluasi 189
G. Refleksi 190

UNIT PEMBELAJARAN 4. PERALATAN TATA SUARA 191
A. Ruang Lingkup Pembelajaran 191
B. Tujuan Pembelajaran 191
C. Kegiatan Belajar 191
D. Materi 192
1. Konsep Tata Suara 192
2. Peralatan dan Fungsi Tata Suara 196
a. *Microphone* 196
b. *Audio Processor* 202
3. Menggunakan Peralatan Tata Suara 211
a. *Tata Suara Langsung atau Live* 212
b. *Rekaman* 212
c. Teknik *Mixing* 212
d. Teknik *Miking* (Teknik Todong) 213
E. Rangkuman 213
F. Latihan/Evaluasi 215
G. Refleksi 215

UNIT PEMBELAJARAN 5. INSTALASI TATA SUARA 217
A. Ruang Lingkup Pembelajaran 217
B. Tujuan Pembelajaran 217
C. Kegiatan Belajar 218
D. Materi 218
1. Gambar Instalasi Tata Suara 218
2. Tahap Instalasi Tata Suara 219
3. Prosedur Instalasi Tata Suara 221

4. Instalasi Tata Suara Sesuai Gambar 221
a. Praktik Instalasi Sederhana (Tiga Peralatan)..................... 222
b. Praktik Instalasi dengan Lima Peralatan 222
c. Praktik Instalasi dengan Teknik *Mixing*............................. 223
d. Praktik Instalasi dengan Teknik *Miking*............................. 226
E. Rangkuman 226
F. Latihan/Evaluasi.. 227
G. Refleksi 227

DAFTAR PUSTAKA 229

DARTAR GAMBAR

Gambar	1.	Gambar yang dibuat manusia primitive di goa Leang-Leang Sulawesi Selatan
Gmbar	2.	Macam-macam garis
Gambar	3.	Bidang datar (dua dimensional)
Gambar	4.	Bidang tiga dimensional
Gambar	5.	Kesan dengan warna, bayangan, tekstur dan komposisi
Gambar	6.	Proporsi tubuh manusia
Gambar	7.	Komposisi heterogen
Gambar	8.	Komposisi homogen
Gambar	9.	Komposisi yang dinamis
Gambar	10.	Pemakaian garis pada efek kedalaman
Gambar	11.	Kesan perspektif yang ditimbulkan oleh pemakaian bayangan
Gambar	12.	Penggunaan garis bermakna Ganda
Gambar	13.	Lingkaran warna Moses Harris
Gambar	14.	Lingkaran warna JW. von Goethe
Gambar	15.	Lingkaran Warna Philip Otto Runge
Gambar	16.	Lingkaran Warna Edward Hering
Gambar	17.	Lingkaran Warna Odgen Roods
Gambar	18.	Warna primer
Gambar	19.	Warna sekunder
Gambar	20.	Warna tersier
Gambar	21.	Warna analogus
Gambar	22.	Warna komplementer ekstrim
Gambar	23.	Warna komplementer terpisah
Gambar	24.	Teknik garis
Gambar	25.	Arsir Biasa
Gambar	26.	Arsir Silang
Gambar	27.	Hasil teknik *dussel* atau gosok
Gambar	28.	Teknik Titik atau *Pointiliring*
Gambar	29.	Hasil teknik blok
Gambar	30.	Hasil teknik *Aquarel*
Gambar	31.	Pensil
Gambar	32.	Perbandingan ukuran dan ketebalan pensil
Gambar	33.	Pensil Mekanik
Gambar	34.	Spidol Warna

Gambar 35. Rapido
Gambar 36. Pena
Gambar 37. *Ballpoint*
Gambar 38. Pensil Warna
Gambar 39. Cat air
Gambar 40. Cat minyak
Gambar 41. Cat poster
Gambar 42. Cat akrilik
Gambar 43. Alat dan bahan cat semprot
Gambar 44. *Oil* pastel
Gambar 45. Tinta cina atau tinta bak
Gambar 46. Krayon
Gambar 47. Kertas jaman sekarang
Gambar 48. Kalkir
Gambar 49. Kertas karton
Gambar 50. Kayu Lapis
Gambar 51. Unsur gambar ruang
Gambar 52. Perspektif satu titik hilang
Gambar 53. Perspektif dua titik hilang
Gambar 54. Perspektif tiga titik hilang
Gambar 55. Sketsa ruang
Gambar 56. Proporsi tubuh dewasa dan anak-anak
Gambar 57. Manekin dari kayu
Gambar 58. Manekin pria dan wanita
Gambar 59. Manekin posisi berdiri dan duduk
Gambar 60. Aplikasi manekin jadi gambar nyata
Gambar 61. Komposisi ruang dan figure
Gambar 62. Komposisi ruang keseluruhan dengan figure
Gambar 63. Bahan alami kosmetika
Gambar 64. Alat dan bahan tata rias
Gambar 65. Tata rias *opera Cina*
Gambar 66. Tata rias *Kabuki*
Gambar 67. Aplikasi tata rias *Kabuki*
Gambar 68. Mengubah usia pemeran
Gambar 69. Mengubah anatomi tubuh
Gambar 70. Sikat alis
Gambar 71. Sikat bulu mata
Gambar 72. Kuas alis
Gambar 73. Kuas *eyeliner*
Gambar 74. Kuas bibir

Gambar 75. *Kuas concealer*
Gambar 76. Kuas *eye shadow*
Gambar 77. Kuas kipas
Gambar 78. Kuas *shading*
Gambar 79. Kuas *blush on*
Gambar 80. Kuas *powder*
Gambar 81. *Powder puff*
Gambar 82. Spon wajik
Gambar 83. Spon bundar
Gambar 84. *Aplikator*
Gambar 85. Pinset
Gambar 86. Gunting tata rias
Gambar 87. Penucukur alis
Gambar 88. Penjepit bulu mata
Gambar 89. Cape *make-up*
Gambar 90. Bandana
Gambar 91. Barang habis pakai
Gambar 92. *Scotch tape glitter*
Gambar 93. Bulu mata bawah
Gambar 94. Bulu mata angsa
Gambar 95. Bulu mata menyamping
Gambar 96. Bulu mata berwarna
Gambar 97. Bulu mata *blink*
Gambar 98. Bulu mata silang
Gambar 99. Bulu mata satuan
Gambar 100. Bulu mata bawah natural
Gambar 101. Bulu mata *zig-zag*
Gambar 102. Rambut palsu
Gambar 103. *Cleanser*
Gambar 104. *Astringent*
Gambar 105. *Concealer*
Gambar 106. *Foundation*
Gambar 107. *Losse powder*
Gambar 108. *Compact powder*
Gambar 109. *Blush on*
Gambar 110. *Lipstick*
Gambar 111. *Lip liner*
Gambar 112. Lipgloss
Gambar 113. *Eye shadow*
Gambar 114. *Eyeliner*
Gambar 115. Maskara

Gambar 116. Pensil alis
Gambar 117. *Body Painting*
Gambar 118. Teknik penggunaan bulu mata palsu
Gambar 119. Teknik penggunaan *scoth tape*
Gambar 120. Teknik penggunaan alat pelentik bulu mata
Gambar 121. Teknik penggunaan *blush on*
Gambar 122. Teknik penggunaan *lip liner* dan *lipstick*
Gambar 123. Teknik penggunaan pensil alis
Gambar 124. Penggunaan *body painting*
Gambar 125. Pengukuran wajah
Gambar 126. Proporsi bentuk wajah oval
Gambar 127. Wajah bentuk bulat atau bundar
Gambar 128. Wajah bentuk persegi
Gambar 129. Wajah bentuk buah pear
Gambar 130. Wajah bentuk panjang
Gambar 131. Wajah bentuk segi tiga terbalik atau *heart*
Gambar 132. Wajah bentuk belah ketupat atau *diamond*
Gambar 133. Diagram wajah
Gambar 134. Koreksi wajah bentuk belah ketupat (*diamond*)
Gambar 135. Koreksi wajah bentuk belah hati (*heart*)
Gambar 136. Koreksi wajah bentuk buah pear (segi tiga)
Gambar 137. Koreksi wajah bentuk bulat
Gambar 138. Koreksi wajah bentuk panjang
Gambar 139. Koreksi wajah bentuk persegi
Gambar 140. Koreksi bibir terlalu tipis
Gambar 141. Koreksi bibir terlalu lebar
Gambar 142. Koreksi bibir terlalu kecil
Gambar 143. Koreksi bibir terlalu besar
Gambar 144. Koreksi bibir dengan sudut ke bawah atau ke atas
Gambar 145. Susunan penggunaan *eye shadow*
Gambar 146. Koreksi mata terlalu berdekatan
Gambar 147. Koreksi mata terlalu berjauhan
Gambar 148. Koreksi mata sipit dengan teknik gradasi warna
Gambar 149. Koreksi mata sipit dengan teknik *double eye liner*
Gambar 150. Koreksi mata bulat
Gambar 151. Koreksi mata dengan sudut ke bawah
Gambar 152. Koreksi mata cembung
Gambar 153. Cara mengukur alis
Gambar 154. Koreksi alis menurun
Gambar 155. Koreksi alis melengkung

Gambar 156. Koreksi alis lurus atau mendatar
Gambar 157. Koreksi alis terlalu berdekatan
Gambar 158. Koreksi ali terlalu tebal
Gambar 159. Koreksi alis terlalu berjauhan
Gambar 160. Bentuk alis wajah panjang
Gambar 161. Bentuk alis wajah bulat
Gambar 162. Bentuk alis wajah heart
Gambar 163. Bentuk alis wajah pear
Gambar 164. Bentuk alis wajah persegi
Gambar 165. Bentuk alis wajah diamond
Gambar 166. Koreksi batang hidung yang terlalu tinggi
Gambar 167. Koreksi hidung terlalu lebar
Gambar 168. Koreksi hidung yang panjang
Gambar 169. Koreksi hidung yang terlalu pendek
Gambar 170. Koreksi hidung yang mencuat ke atas
Gambar 171. Koreksi dagu yang terlalu mundur
Gambar 172. Koreksi dagu yang terlalu maju
Gambar 173. Koreksi dagu yang terlalu panjang
Gambar 174. Koreksi dagu rangkap
Gambar 175. Himation
Gambar 176. Chlamys
Gambar 177. Mantel atau *shawl*
Gambar 178. Toga
Gambar 179. *Palla*
Gambar 180. *Paludamentum, sagum dan abolla*
Gambar 181. *Chiton*
Gambar 182. *Peplos*
Gambar 183. *Cape* atau *Cope*
Gambar 184. *Tunik*
Gambar 185. *Kandys*
Gambar 186. *Kalasiris*
Gambar 187. *Kaftan*
Gambar 188. Bentuk dasar Celana
Gambar 189. Macam-macam bentuk celana
Gambar 190. *Poncho*
Gambar 191. *Poncho Bahu*
Gambar 192. *Poncho* dan *Celemek*
Gambar 193. Busana sejarah
Gambar 194. Busana sehari-hari
Gambar 195. Busana tradisional
Gambar 196. Busana Fantasi

Gambar 197. Busana Nasional
Gambar 198. Busana memberikan rasa keindahan
Gambar 199. Busana sebagai pembeda karakter
Gambar 200. Busana untuk menggambarkan tokoh
Gambar 201. Busana memberikan ruang gerak
Gambar 202. Busana memberikan efek dramatik
Gambar 203. Kostum Badut
Gambar 204. Beragam sepatu dan sandal dari berbagai Negara.
Gambar 205. Busana Body
Gambar 206. Busana Kepala
Gambar 207. *Accsesories* dan *properties*
Gambar 208. Gunting kain dan gunting benang
Gambar 209. Pengaris jahit
Gambar 210. Rader
Gambar 211. Pencabut benang
Gambar 212. Jarum Tisik
Gambar 213. Mesin jahit
Gambar 214. Setrika
Gambar 215. Boneka jahit atau manekin
Gambar 216. Kapur dan pensil jahit
Gambar 217. Alat ukur atau meteran
Gambar 218. Busana bahan alami
Gambar 219. Busana dengan bahan tekstil atau kain
Gambar 220. Busana dari bahan kulit binatang
Gambar 221. Peggunaan gunting
Gambar 222. Desain ilustrasi
Gambar 223. Langkah memakai busana bungkus dengan teknik drapery
Gambar 224. Pemakaian kain jarik pada wanita dengan teknik drapery
Gambar 225. Pemakaian kain jarik pada pria dengan teknik drapery
Gambar 226. Tahap menata busana kepala dengan teknik drapery
Gambar 227. Gelombang suara
Gambar 228. Sistem kerja *dynamik Mmcrophone*
Gambar 229. *Condensor microphone*
Gambar 230. Sistem kerja *condensor microphone*
Gambar 231. *Ribon microphone*
Gambar 232. Wireless Mic
Gambar 233. Pola arah *omni directional microphone*
Gambar 234. Pola arah *bi directional Microphone*
Gambar 235. Pola arah *uni directional*
Gambar 236. *Audio equalizer*

Gambar 237. *Expander atau compressor*
Gambar 238. *Audio player*
Gambar 239. *Audio mixer*
Gambar 240. *Power amplifier*
Gambar 241. *Audio speaker*
Gambar 242. Instalasi tata suara yang paling sederhana
Gambar 243. Instalasi tata suara sederhana
Gambar 244. Instalasi tata suara lima peralatan
Gambar 245. Konsep dasar instalasi teknik *mixing*
Gambar 246. Instalasi tata suara dengan teknik *mixing* 1
Gambar 247. Instalasi tata suara dengan teknik *mixing* 2
Gambar 248. Instalasi tata suara dengan teknik *miking*

GLOSARIUM

Accessories	:	Pakaian yang melengkapi bagian-bagian busana yang bukan pakaian dasar atau yang belum termasuk dalam busana dasar, busana tubuh, busana kaki dan busana kepala.
Afinitas	:	Kesamaan struktur maupun karakter
Airbrush	:	Teknik menggambar dengan cara menyemprotkan warna ke media gambar
Amplitudo	:	Jarak antara tinggi dan rendahnya gelombang suara.
Apresiator	:	Orang yang memahami nilai dan keistimewaan suatu karya seni.
Arabic Gum	:	Lem arab yang digunakan sebagau bahan pembuat cat air yang berfungsu sebagai penambah daya rekat pigmen warna ke permukaan media.
Astrigent	:	Biasanya disebut dengan penyegar yaitu bahan kosmetika yang digunakan untuk menyegarkan wajah setelah dibersihkan dengan cleanser.
Blus On	:	Bahan kosmetika yang berfungsi sebagai pemerah pipi atau rona merah pada pipi sehingga tampil lebih segar dan berseri
Body Painting	:	Bahan kosmetika yang bersifat opak (menutup) berbentuk krim dan stik dan berfungsi untuk melukis badan tertentu yang dikehendaki.
Boldness	:	Ukuran ketebalan pensil dan biasanya disimbolkan dengan huruf B.
Busana kaftan	:	Perkembangan dari busana kutang, yaitu busana bagian atasnya memiliki belahan hingga bagian bawah.
Busana	:	Dari kata bhusana (sangsekerta) segala sesuatu yang dipakai mulai dari ujung rambut sampai ujung kaki.
Chlamys	:	Busana yang menyerupai himation yang berbentuk longgar, biasanya dipakai oleh kaum pria Yunani Kuno
Chiton	:	Busana pria Yunani Kuno yang mirip dengan tunik di Asia.
Cleanser	:	biasanya disebut dengan pembesih yaitu bahan kosmetika yang digunakan untuk membersihkan wajah sebelum dirias.

Concealer	:	Bahan tata rias yang berfungsi untuk menyamarkan sekaligus menutup berkas hitam yang melingkar di sekitar mata.
Cope	:	Busana paling luar pada pakaian pria di Byzantium yang berbentuk mantel yang diikat pada bahu atau leher dan diberi hiasan bros.
Corectiv make-up	:	Bentuk tata rias yang bersifat menyempurnakan (koreksi) dan tata rias ini berfungsi untuk menyembunyikan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah dan menonjolkan hal-hal yang menarik dari wajah.
Cosmetologists	:	Istilah yang digunakan untuk menyebut penata rias pertama
Dekoratif	:	Sifat gambar yang berfungsi untuk menghias sesuatu.
Dimensional	:	Struktur konstituen dari semua ruang atau volume dan posisinya dalam waktu serta cakupan spasial objek-objek didalamnya. Dalam arti sempit adalah sifat yang memiliki bidang dan ruang atau volume.
Desainer	:	Orang yang mendisain atau menggambar rancangan untuk keperluan komunikasi maupun produksi.
Draftsman	:	Istilah yang digunakan untuk menyebut tukang gambar atau orang yang membuat gambar.
Dusel atau fluke	:	Teknik menggambar dengan cara menggosok-gosokkan tangan atau kertas yang sudah diberi atau dibubuhi dengan serbuk pensil.
Dye	:	Serbuk warna yang digunakan sebagai bahan cat air.
Eye Liner	:	Bahan kosmetika yang digunakan untuk membuat garis pada tata rias mata.
Eye Shadow	:	Bahan kosmetika untuk perona mata dan pada umumnya berbentuk compact atau padat.
Fotografi	:	Proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut pada media yang peka cahaya.
Gambar abstrak	:	Gambar yang tidak merepresentasikan realitas atau kenyataan objek yang ada.
Gambar Ekspresi	:	Gambar yang dihasilkan dari seorang seniman dengan mengutamakan segi ekspresi dari seniman tersebut.
Geometris	:	Bidang yang memiliki atau berbentuk geometri.
Golden ratio	:	Ukuran perbandingan lebar dan panjang dengan perbanding 1:1,6.

Glossy : Efek yang mengkilat

Grafit : Bahan carbon yang digunakan sebagai isi pensil.

Hardness : Ukuran kekerasan pensil dan biasanya disimbolkan dengan huruf H.

Hardboard : Papan kayu yang terbuat dari partikel atau serbu kayu yang direkatkan menjadi satu.

Harmonis : Keselarasan yang mempertimbangkan aspek keseimbangan, keteraturan serta kekontrasan antar dua atau lebih jenis objek yang didekatkan satu sama lain.

Himation : Bentuk busana bungkus yang biasa di pakai oleh ahli filosof atau orang terkemuka di Yunani Kuno.

Illustrator Program: Program dalam computer yang digunakan untuk membuat gambar ilustrasi

Imajinasi : Kekuatan atau proses mental yang menghasilkan gambaran atau ide.

Indulgensi : Tata cara dan peralatan mandi pada kebudayaan Yunani dan Romawi.

Kabuki : Salah satu jenis teater yang berkembang di Jepang

Kartun : gambar dengan penampilan lucu yang mempresentasikan suatu peristiwa.

Kandys : Busana yang berasal dari bentuk kutang yang dipakai oleh pria Hebren di Asia Kecil pada zaman prasejarah.

Kalasiris : Busana wanita Mesir zaman prasejarah. Kalasiris berbentuk dasar kutang, panjangnya sampai mata kaki, longgar dan lurus, adakalanya memakai ikat pinggang dan lengan setali.

Karikatur : Gambar atau penggambaran suatu objek kongkret dengan cara melebih-lebihkan cirri khas objek tersebut.

Lead Pencil : Pensil timah

Lip Gloss : Bahan kosmetika yang membuat bibir tampil mengkilat dan memiliki efek bercahaya.

Lipstick : Bahan kosmetika yang digunakan untuk merias bibir dengan cara mengoleskan pada bibir.

Losse Powder : Biasa disebut dengan bedak tabor yang berfungsi untuk menyempurnakan pori-pori yang terbuka.

Mantel atau shawl: Busana yang berbentuk persegi empat panjang, yang dalam pemakaiannya disampirkan pada satu bahu atau kedua bahu.Mascara : bahan kosmetika yang digunakan untuk memberi kesan bulu mata tampak tebal.

Motif Hias : Motif yang mengaplikasikan bentuk dasar hiasan yang biasanya akan menjadi pola yang diulang-ulang dalam suatu karya kerajinan atau seni.

Oil Pastel	:	Pastel warna yang berbase atau dasar pencampuran dengan oil atau minyak.
Opera Cina	:	Jenis teater yang berkembang di China
Papyrus	:	Tumbuhan yang digunakan sebagai bahan pembuat kertas pada jaman Mesir Kuno.
Parfum	:	Bahan kosmetika yang digunakan untuk menutupi bau tubuh seseorang.
Parthenon	:	Kuil yang ada di Yunani dan dibangun untuk dewi Athena. Parthenon dianggap sebagai symbol Yunani kuno dan merupakan salah satu monument budaya terbesar di dunia.
Palla	:	Busana wanita Roma di zaman republik dan kerajaan, dipakai di atas tunika atau stola.
Peplos	:	Busana wanita Yunani Kuno yang bentuk dasarnya sama dengan Chiton, ada yang dibuat panjang dan ada yang pendek.
Perspektif	:	Suatu sistem matematika untuk memproyeksikan bidang tidak dimensi kedalam bidang dua dimensional, seperti kertas dan kanvas. Gambar perspektif bisa diartikan sebagai gambar yang teknisnya menggunakan titik hilang
Plumbago	:	Bersifat seperti timah hitam.
Pigmen	:	Zat warna
Pixel	:	Titik
Polimer	:	Rantai kimia panjang yang tersusun dari molekul-molekul yang lebih kecil dan seringkali identik atau sama.
Pointiliring	:	Teknik menggambar dengan titik sebagai unsur utama
Prismatic	:	Proses penguraian cahaya sehingga mendapatkan spectrum warna. Proses ini dilakukan dengan alat prisma optik.
Program Grafis	:	Softwear atau program computer untuk membuat gambar.
Properties	:	Benda atau pakaian yang berguna untuk membantu akting permainan.
Rader	:	Alat yang berfungsi untuk menekan karbon jahit saat memberi tanda pola pada bahan busana yang akan dijahit.
Rasional	:	Sesuai dengan logika dan bisa dibuktikan dengan analisis yang berdasarkan fakta.
Scoth Tape	:	Bahan kosmetika yang digunakan untuk merias koreksi mata dengan cara mengganjal kelopak mata agar menjadi lebih besar.

Sketsa	:	Gambar sederhana atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok tanpa detail.
Smudge	:	Efek warna yang lembut dan transparan.
Softcore	:	Pensil warna lebih lunak dan mudah berbaur warnanya
Softwear	:	Program yang digunakan dalam komputer
Spectrum	:	Kumpulan warna hasil dari cahaya yang terdispersi oleh proses prismatik.
Stilus	:	Alat elektrik yang digunakan untuk menggambar pada computer.
Tekstur	:	Kondisi permukaan suatu benda atau bahan.
Teknik *shading*	:	Salah satu teknik dalam merias dengan cara memberi efek gelap pada bagian tertentu di wajah agar mendapat kesan yang cekung, kecil, dan sempit.
Teknik *highlight*	:	Salah satu teknik merias dengan cara pemberian efek terang pada bagian tertentu di wajah maupun leher.
Teknik garis	:	Teknik dalam tata rias yang dilakukan dengan cara menorehkan garis pada tata rias.
Torso	:	Istilah yang digunakan untuk menyebutkan bagian dada manusia dalam menggambar.
Toga	:	Bentuk pakaian resmi yang dipakai sebagai tanda kehormatan di zaman republik dan kerajaan di Roma.
Tunika	:	Salah satu bentuk busana kutang yang dikenal pada zaman prasejarah dan pemakaiannya dari bawah buah dada sampai mata kaki yang diberi dua buah tali atau ban ke bahu.
Tripleks	:	Papan pabrikan yang terdiri dari lapisan kayu (veneer kayu) yang direkatkan bersama-sama.
Tungsten kardiba	:	Bola pada ujung ballpaoint yangterbuat dari baja.
Verithin	:	Pensil warna lebih keras, tipis dan sangat bagus untuk membuat gambar detail
Vector	:	Kelompok program atau softwear dalam computer yang digunakan untuk mengolah garis.
Velour Powder Puff	:	Alat yang digunakan untuk mengaplikasikan bedak tabur, biasanya terbuat dari bahan yang lebut sejenis beludru.
Warna primer	:	warna utama yang terdiri dari warna merah, biru dan kuning.
Warna sekunder	:	Warna campuran dari warna primer secara seimbang yang terdiri dari warna hijau (kuning dicampur biru secara seimbang), ungu (merah dan biru dicampur secara seimbang) dan orange (merah dan kuning dicampur secara seimbang).

Warna tersier	:	Warna hasil percampuran warna sekunder secara seimbang.
Warna Komplementer	:	Warna yang berseberangan, misalnya hiaju dan merah.
Warna analogus	:	Warna komplementer yang berdekatan, misalnya kuning dan hijau.

DESKRIPSI MODUL

Tata artistik dalam seni teater merupakan elemen atau unsur pendukung untuk memperindah dan mempermudah proses imajinasi penonton terhadap realitas tontonan tersebut. Modul Tata Artistik 1 ini terdiri dari lima unit, yaitu unit menggambar, unit tata rias dasar, unit tata busana dasar, unit peralatan tata suara dan unit instalasi tata suara. Setiap unit pembelajaran dalam modul ini bersifat mandiri, dalam artian tidak bersifat terikat keterkaitan, kecuali unit empat dan unit lima. Jadi pengguna modul ini bebas untuk memulai belajar dari unit mana saja.

Unit satu dengan materi menggambar berisi pengetahuan dan keterampilan menggambar dengan sub unit konsep dasar menggambar (sejarah gambar, fungsi gambar, unsur gambar, azas menggambar dan teori warna), teknik menggambar, alat dan media menggambar, menggambar ruang, menggambar figure dan menggambar komposisi ruang dan figure. Unit ini merupakan dasar dari pembelajaran tata artistik, karena pengetahuan dan keterampilan yang harus dikuasai oleh penata artis sangat membutuhkan dasar menggambar.

Unit dua dengan materi tata rias dasar berisi pengetahuan dan keterampilan tata rias dasar dengan sub unit konsep tata rias (sejarah kosmetika, kosmetika dalam budaya, definisi kosmetika, tata rias teater, fungsi tata rias teater, jenis tata rias teater), alat dan bahan tata rias, teknik penggunaan alat dan bahan tata rias, teknik merias dan praktik merias korektif. Unit dua ini merupakan dasar dari kompetensi tata rias, jadi dengan menguasai kompetensi dasar ini, akan mempermudah penguasaan kompetensi tata rias ditingkat lebih lanjut.

Unit tiga adalah pembahasan materi tata busana dasar yang berisi pengetahuan dan keterampilan tata busana dasar. Unit tiga ini terdiri dari lima sub unit, yaitu sub unit konsep tata busana berisi sejarah tata busana, tata busana teater, macam dan jenis tata busana teater, fungsi tata busana teater dan bagian-bagian tata busana teater. Sub unit alat dan bahan tata busana berisi pengetahuan peralatan dan bahan yang digunakan untuk menata busana dalam teater. Sub unit teknik penggunaan alat dan bahan, berisi pengetahuan cara penggunaan peralatan dan pengetahuan bahan yang bisa diaplikasikan untuk busana teater. Sub unit tatap menata busana berisi langkah-langkah penataan busana, mulai dari analisis naskah lakon sampai memproduksi busana pementasan. Sub unit menata busana dasar berisi cara menata busana dengan teknik drapery.

Unit empat dan lima berisi pembahasan pengetahuan dan keterampilan tata suara yang terdiri dari pengetahuan tata suara, peralatan tata suara yang digunakan dan fungsinya, serta bagaimana menggunakan peralatan tata suara tersebut. Untuk unit lima lebih difokuskan pada gambar instalasi sebagai desain dan rancangan kerja menata suara, pengetahuan tahap instalasi tata suara agar dalam bekerja lebih efektif dan efisien, pengetahuan prosedur instalasi tata suara agar tidak terjadi kecelakaan kerja dan kerusakan peralatan dan yang terakhir adalah menginstalasi peralatan tata suara sesuai dengan gambar instalasi.

Modul ini adalah bagian pertama dari modul tata artistik yang terdiri dari dua modul. Modul pertama sudah dijelaskan isinya seperti pada penjelasan di atas, sedang modul ke dua berisi tentang pengetahuan dan keterampilan tata cahaya dan tata panggung.

CARA PENGGUNAAN MODUL

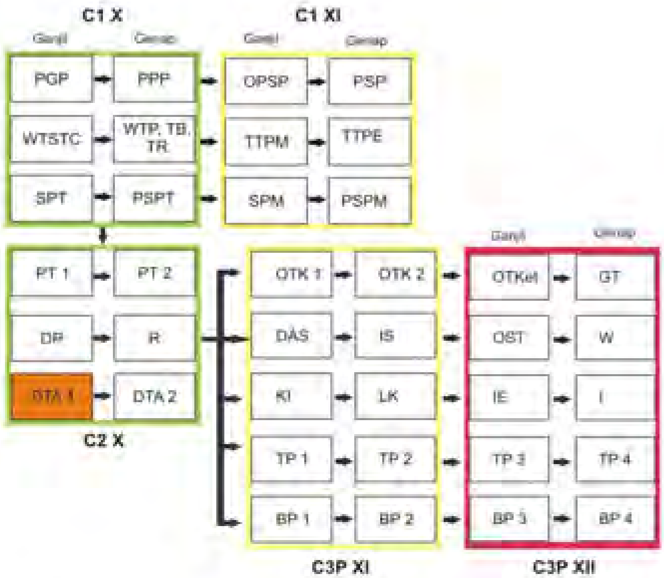
Untuk menggunakan Modul Dasar Tata Artistik 1 ini perlu diperhatikan:

1. Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar yang ada di dalam kurikulum
2. Materi dan sub-sub materi pembelajaran yang tertuang di dalam silabus
3. Langkah-langkah pembelajaran atau kegiatan belajar selaras model saintifik

Langkah-langkah penggunaan modul:

1. Perhatikan dan pahami peta modul dan daftar isi sebagai petunjuk sebaran materi bahasan
2. Modul dapat dibaca secara keseluruhan dari awal sampai akhir tetapi juga bisa dibaca sesuai dengan pokok bahasannya
3. Modul dipelajari sesuai dengan proses dan langkah pembelajarannya di kelas
4. Bacalah dengan baik dan teliti materi tulis dan gambar yang ada di dalamnya.
5. Tandailah bagian yang dianggap penting dalam pembelajaran dengan menyelipkan pembatas buku. Jangan menulis atau mencoret-coret modul
6. Kerjakan latihan-latihan yang ada dalam unit pembelajaran
7. Tulislah tanggapan atau refleksi setiap selesai mempelajari satu unit pembelajaran

POSISI MODUL



KETERANGAN

PGP	: Pengelolaan Gedung pertunjukan
PPP	: Pengelolaan Panggung Pertunjukan
WTSTC	: Wawasan Tata Suara dan Tata Cahaya
WTP,TB,TR	: Wawasan Tata Panggung, Tata Busana dan Tata Rias
SPT	: Seni Pertunjukan Tradisional
PSPT	: Palestarian Seni Pertunjukan Tradisional
PT 1	: Pengetahuan Teater 1
PT 2	: Pengetahuan Teater 2
DP	: Dasar Pemeranan
R	: Roleplay
DTA 1	: Dasar Tata Artistik 1
DTA 2	: Dasar Tata Artistik 2
OPSP	: Organisasi Produksi Seni Pertunjukan
PSP	: Pemasaran Seni Pertunjukan
TTPM	: Tata Teknik Pentas Manual
TTPE	: Tata Teknik Pentas Elektrik
SPM	: Seni Pertunjukan Modern
PSPM	: Perkembangan Seni Pertunjukan Modern
OTK 1	: Olah Tubuh Kelenturan 1
OTK 2	: Olah Tubuh Kelenturan 2
DAS	: Diksi dan Artikulasi Suara
IS	: Intonasi Suara
KI	: Konsentrasi dan Imajinasi
LK	: Laku Karakter
TP 1	: Teknik Pemeranan 1 (muncul, Irama, Repetisi)
TP 2	: Teknik Pemerana 2 (Jeda, Timming, Penonjolan)
BP 1	: Bermain Peran 1 (Analisis Peran dan Adegan)
BP 2	: Bermain Peran 2 (Dimensi Peran dan Fragmen)
OTKet	: Olah Tubuh Keterampilan
GT	: Gerak Tubuh
OST	: Olah Suara Ritmik
W	: Wicara
IE	: Ingatan Emosi
I	: Imajinasi
TP 3	: Teknik Pemeranan 3 (Aksi Reaksi, Dramatik dan Pengembangan)
TP 4	: Teknik Pemeranan 4 (Improvisasi dan Change)
BP 3	: Bermain Peran 3 (Bermain dalam Drama)
BP 4	: Bermain Peran 4 (Bermain dalam Teater)

KOMPETENSI INTI/KOMPETENSI DASAR (KI/KD)

KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN (MAK)

BIDANG KEAHLIAN : SENI PERTUNJUKAN
PROGRAM KEAHLIAN : SENI TEATER
PAKET KEAHLIAN : PEMERANAN
MATA PELAJARAN : DASAR TATA ARTISTIK

KELAS: X

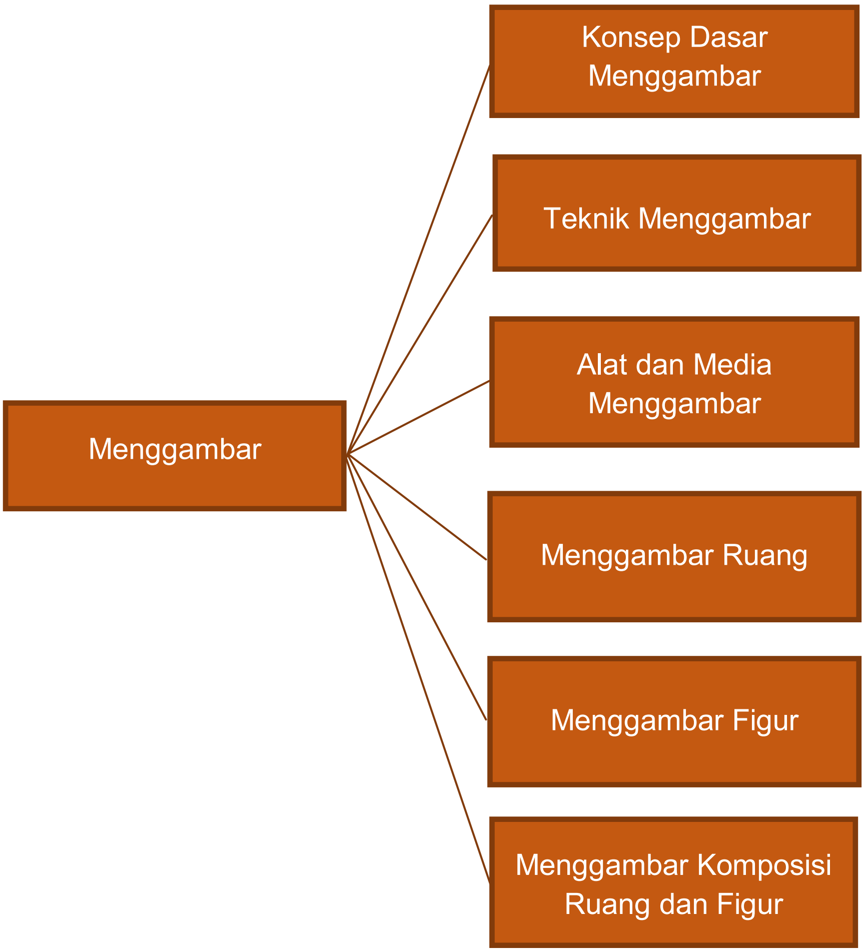
KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Meyakini anugerah Tuhan pada pembelajaran dasar tata artistik sebagai amanat untuk kemaslahatan manusia. 1.2 Meyakini keagungan Tuhan sebagai landasan kerja dasar tata artistik
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	2.1 Menghayati sikap jujur, disiplin, dan tanggungjawab sebagai hasil dari proses pembelajaran dasar tata artistik 2.2 Menghayati pentingnya sikap proaktif dalam pembelajaran dasar tata artistik 2.3 Menghayati pentingnya kerjasama dan peduli lingkungan belajar dalam proses kerja dasar tata artistik
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora	3.1 Memahami dasar menggambar 3.2 Memahami alat dan bahan dasar tata rias 3.3 Memahami alat dan bahan dasar tata busana 3.4 Memahami peralatan tata suara

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidangkerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.	3.5 Memahami gambar instalasi tata suara 3.6 Memahami peralatan tata cahaya 3.7 Memahami gambar instalasi tata cahaya 3.8 Memahami gambar tata panggung teater 3.9 Memahami alat dan bahan dasar tata panggung
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	4.1 Menggambar 4.2 Menggunakan alat dan bahan dasar tata rias 4.3 Menggunakan alat dan bahan dasar tata busana 4.4 Menggunakan peralatan tata suara sesuai fungsinya 4.5 Membuat instalasi tata suara sesuai gambar 4.6 Menggunakan peralatan tata cahaya sesuai fungsinya 4.7 Membuat instalasi tata cahaya sesuai gambar 4.8 Menyaji gambar tata panggung teater 4.9 Menggunakan alat dan bahan dasar tata panggung

UNIT PEMBELAJARAN 1

Menggambar

A. Ruang Lingkup Pembelajaran



B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari unit pembelajaran 1 peserta diharapkan mampu:

1. Menjelaskan teknik menggambar.

2. Menjelaskan alat dan bahan menggambar.
3. Menggunakan alat dan bahan menggambar.
4. Menggambar ruang.
5. Menggambar *figure*.
6. Menggambar komposisi ruang dan *figure*.

Pembelajaran selama 24 JP (6 minggu x 4 JP)

C. Kegiatan Belajar

1. Mengamati
   a. Menggamati gambar ruang.
   b. Menggamati gambar *figure*.
   c. Menggamati komposisi ruang dan *figure*.

2. Menanya
   a. Menanyakan teknik dasar menggambar
   b. Menanyakan peralatan dan bahan menggambar

3. Mengeksplorasi
   a. Mencoba menggambar komposisi garis dan bangun menggunakan alat dan bahan menggambar.
   b. Mencobakan teknik menggambar ruang dan *figure*

4. Mengasosiasi
   a. Membedakan beragam teknik menggambar.
   b. Membedakan teknik menggambar ruang dan *figure*.
   c. Menentukan teknik menggambar dengan tepat.

5. Mengomunikasi
   a. Menggambar ruang.
   b. Menggambar *figure*.
   c. Menggambar komposisi ruang dan *figure*.

D. Materi

1. Konsep Dasar Menggambar

a. Sejarah gambar

Gambar merupakan bahasa universal yang dikenal manusia sebelum mengenal tulisan. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya

ditemukan gambar pada dinding goa yang dilakukan oleh manusia sejak jaman purba. Gambar yang ada dalam goa sering dihubungkan dengan aktifitas manusia dan roh leluhurnya, dalam arti gambar bertujuan sebagai penghubung dengan roh leluhur, atau gambar desain strategi ketika hendak melakukan perburuan binatang. Bisa juga gambar sebagai alat komunikasi bagi manusia lain. Gambar dibuat juga bisa sebagai pemberi kekuatan magis bagi yang membuat dan komuniktasnya.

Bahasa gambar sudah dilakukan oleh manusia primitiv sejak jaman purba, dan bukan hanya sebagai alat komunikasi, tetapi sebagai ungkapan ekspresi. Imajinasi dan harapan yang dipikirkan, bahkan gagasan yang ada dalam pikirannya dituangkan dalam bentuk gambar. Peninggalan gambar dalam goa, seperti goa Leang-leang di Sulawesi Selatan atau gambar dekoratif yang ada dalam goa-goa di kepulauan Papua, merupakan hasil pemikiran dan harapan sang pembuat.




Gambar 1. Gambar yang dibuat manusia primitive
di goa Leang-Leang Sulawesi Selatan

Menggambar merupakan aktivitas mental dan fisik yang dituangkan dalam bentuk goresan tangan, pada media dua dan tiga dimensi yang bertujuan untuk dikomunikasikan. Pada suku primitif, gambar dipergunakan sebagai bagian dari upacara ritual. Pada saat upacara dilaksanakan, tubuh banyak digambari dengan motif hias. Demikian pula alat yang digunakan untuk upacara ritual juga digambari dengan ragam hias, baik bersifat dekoratif atau kode magis sang pembuat. Semua itu dilakukan oleh penciptanya dengan tujuan dikomunikasikan kepada orang lain, maupun untuk mendapatkan kekuatan tertentu dari sesuatu yang dipercayainya.

Di era modern, gambar menempati peranan yang sangat penting, tidak hanya sebagai media ekspresi seni, tetapi untuk mengkomunikasi gagasan. Komunikasi dalam bentuk gambar berupa desain yaitu bentuk rancangan sebelum benda atau pikiran

dalam desain terwujud. Seorang desainer akan menuangkan pemikiran dan gagasan dalam bentuk gambar desain. Gambar desain akan diterjemahkan oleh ahli lain sebagai panduan kerja untuk mewujudkan desain tersebut.

Gambar desain pada awalnya dibuat dengan cara manual dengan memanfaat alat dan bahan yang ada. Semua dibuat dengan mengandalkan keterampilan tangan untuk mewujudkan pikiran dan gagasan yang hendak dikomunikasikan. Dengan berkembangannya komputer grafis, keterampilan tangan digantikan dengan sistem komputerisasi. Satu sisi hal ini bisa membantu dan mempercepat kerja mendesain, tetapi di sisi lain akan mengurangi keterampilan tangan. Dengan sistem komputerisasi semua peralatan sudah tersedia dan desainer tinggal memilih dan memanfaatkan alat tersebut. Program grafis yang ada dalam komputer sudah banyak dengan peralatan lengkap.

b. Fungsi Gambar

Di era modern, gambar telah menjadi alat komunikasi. Fenomena ini telah berlangsung selama ribuan tahun, namun baru sekarang disadari bahwa gambar adalah hal yang sangat penting dalam memecahkan aneka persoalan kehidupan. Gambar memiliki fungsi yang beragam, dan demi mewujudkan fungsi ini, diperlukan unsur-unsur yang membangun. Sehingga karya gambar mudah dipahami oleh orang lain. Gambar merupakan sarana manusia untuk berfikir secara kongkrit maupun abstrak. Dengan mengolah gambar, logika, rasa, imajinasi, kreatifitas dan keterampilan berpadu menjadi sebuah kekuatan berfikir untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan pemenuhan penunjang kehidupan. Beberapa fungsi gambar dalam kehidupan sehari-hari diantaranya:

1) Merekam Objek

Awalnya nenek moyang bangsa manusia memanfaatkan gambar untuk merekam kejadian yang ada disekitar mereka. Dengan menggambari tubuh dan benda sehari-hari, manusia mencoba merekam apa yang dilihat. Pada masa awal sejarah peradapan, gambar telah dimanfaatkan untuk merekam dan mendokumentasikan semua kegiatan maupun pengalaman yang dialami manusia. Benda dan objek yang ada di sekitarnya merupakan objek gambar. Dengan perkembangan zaman sekarang, dan meskipun telah ditemukan teknologi fotografi, gambar tetap dipergunakan sebagai media rekam semua

aktivitas kehidupan manusia dengan berbagai teknik pengungkapan.

2) Media Ekspresi

Gambar dipakai sebagai media untuk merekam gagasan dan hasil pikiran kreatif dari imajinasi manusia. Otak manusia seperti halnya komputer mengolah dan mematangkan gagasan yang dipikirkan. Melalui keterampilan menggambar, pikiran dan gagasan diwujudkan menjadi sesuatu yang kongkrit sehingga bisa diamati. Hasil karya ini bisa diapresiasi sebagai karya rekaman visual oleh orang lain.

3) Komunikasi Gagasan

Gambar sebagai media rekam ide dan gagasan, gambar harus bisa dipahami oleh orang lain, baik oleh apresiator maupun sebagai pelaksana kerja (gambar desain). Gambar kerja atau desain harus bisa diterima, dipahami dan dicerna oleh pelaksana kerja (teknisi) untuk menjadi suatu benda, bangunan, atau karya lain. Misalnya desain tata rias, desain tata busana maupun desain tata panggung. Dengan gambar desain, desainer melakukan komunikasi gagasan, dan gagasan diwujudkan oleh teknisi dan para pekerja lain.

4) Dokumen

Gambar juga memiliki fungsi atau peran sebagai dokumen, terutama karya gambar yang akan diindustrialisasikan. Fungsi gambar lebih sebagai dokumen sejarah dan dokumen sejarah dapat menunjukkan tingkat peradapan suatu bangsa pada zamannya. Misalnya, gambar desain karya Leonardo da Vinci.

c. Unsur gambar

Menggambar dapat diartikan sebagai bentuk kegiatan seni rupa yang melibatkan gagasan dan imajinasi media dua dan tiga dimensi dengan memperhatikan proporsi, komposisi, keseimbangan, dan gelap terang. Subjek gambar bisa berupa tampilan realistis dalam kehidupan sehari-hari (potret), setengah realistis (sketsa) atau yang mementingkan gaya gambar (kartun, karikatur, gambar abstrak). Agar dapat terwujud dan tampak oleh mata, maka gambar perlu dibentuk oleh sejumlah unsur, unsur-unsur itu adalah; titik, garis, bidang dan citra atau kesan.

1) Titik

Titik adalah unsur gambar yang paling esensial. Sebuah gambar dalam bidang kosong, selalu berawal dan berakhir pada titik. Titik-titik berjumlah jutaan agar membentuk sebuah gambar yang bisa dikenali oleh mata. Tanpa titik, gambar tidak akan terbentuk dan tidak akan bisa dikenali oleh mata.

2) Garis

Garis adalah kumpulan titik yang ditarik secara bersambung. Ada dua jenis garis, yaitu garis lurus dan garis lengkung bebas. Garis dapat dibuat dengan berbagai variasi, misalnya garis tipis, garis tebal, dan garis putus-putus.

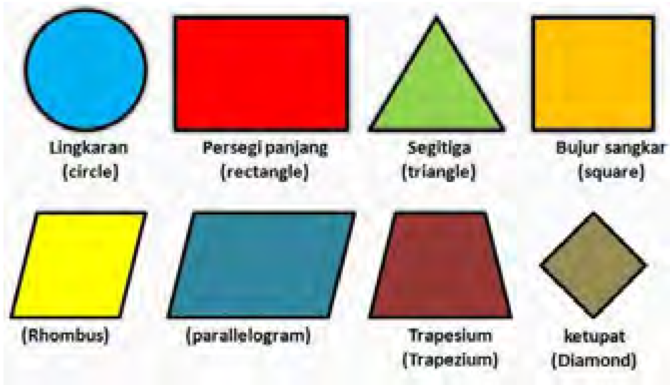
Unsur garis dapat dibuat dengan alat bantu atau tanpa menggunakan alat bantu atau garis tangan bebas. Dari kedua macam garis tersebut akan memunculkan ekspresi yang berbeda-beda, ada garis yang sangat rasional dan terukur, ada pula garis yang bersifat emosional dan dinamis



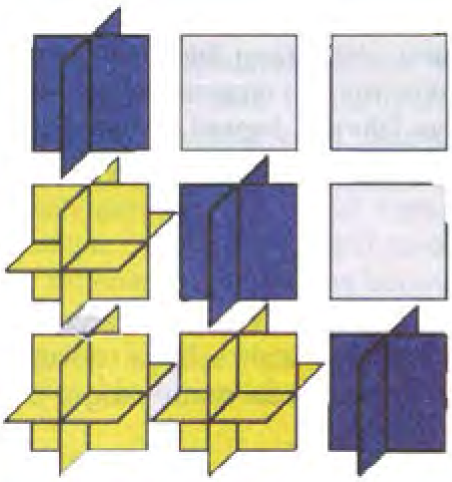
Gambar 2. Macam-macam Garis

3) Bidang

Bidang adalah area yang dibuat oleh garis yang bertemu pada satu atau lebih titik pertemuan, sehingga dapat diukur luasnya. Bidang dapat terkesan datar, ada pula yang terkesan tiga dimensi. Bidang yang terkesan datar terdiri dari bermacam-macam bidang. Bidang ini ada yang menyebut bidang geometris. Bidang geometris kalau disusun sedemikian rupa, bisa memunculkan kesan tiga dimensional.



Gambar 3. Bidang datar (dua dimensional)



Gambar 4. Bidang tiga dimensional

4) Citra atau Kesan

Citra adalah kesan yang ditimbulkan oleh suatu objek gambar sehingga membentuk persepsi bagi yang melihat. Citra atau kesan dapat dicapai dengan permainan tekstur, bayangan, volume, komposisi, dan warna. Bermacam citra dapat ditangkap oleh mata, meskipun objek sama tetapi cara menggambarnya berbeda, maka citra atau kesan yang ditangkap oleh mata dapat berbeda.





Gamabr 5. Kesan dengan warna, bayangan, tekstur dan komposisi

d. Azas menggambar

Hal penting dalam menggambar adalah pemahaman terhadap azas menggambar. Azas merupakan dasar atau pokok tempat menemukan kebenaran sebagai pedoman berfikir. Azas menurut The Liang Gie adalah dalil umum yang dinyatakan dalam istilah umum tanpa menyarankan cara khusus pelaksanaannya yang diterapkan pada serangkaian perbuatan untuk menjadi petunjuk yang tepat bagi perbuatan itu. Dalam arti yang sederhana, azas menggambar adalah pedoman atau prinsip menggambar sehingga mendapatkakn hasil baik. Dengan menerapkan azas atau prinsip menggambar, diharapkan akan mendapatkan hasil yang lebih komunikatif, tertib, jelas dan indah dibanding gambar bebas dan mengabaikan azas menggambar. Azas menggambar ini adalah:

1) Skala

Skala adalah perbandingan objek gambar sesungguhnya dengan objek dalam bidang gambar. Skala merupakan hal penting dalam menggambar agar gambar yang dibuat tidak janggal dan wajar dibandingkan dengan wujud sebenarnya. Skala juga bisa dicapai melalui perbandingan harmonis objek gambar itu sendiri. Penerapan skala dalam gambar di wujudkan dengan perbandingan angka atau tanda tertentu, misalnya 1:20, artinya 1 ukuran objek dalam gambar mewakili 20 ukuran sebenarnya. Skala juga dapat dicapai dengan posisi objek, sudut pandang yang menggambar, maupun dengan efek perspektif objek gambar.

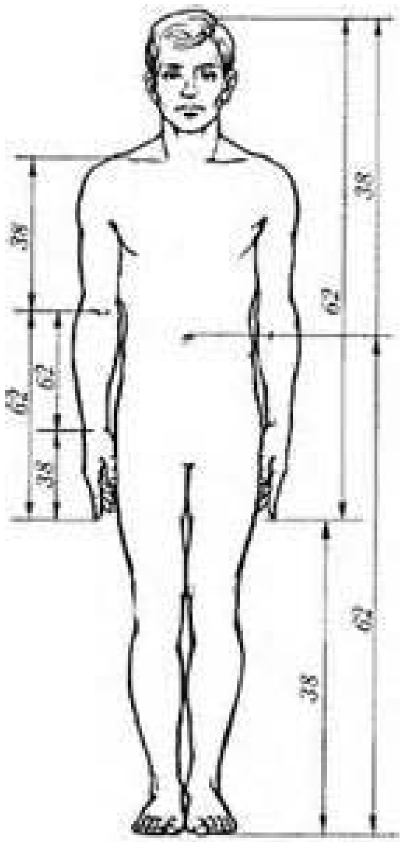
2) Dimensi

Dimensi diartikan ukuran atau segi adalah matra gambar bercitra dua dimensional (datar) dan tiga dimensional (volume, kedalaman) yang dapat dicapai melalui ukuran kesebandingan

dengan objek lain dalam bidang gambar. Objek yang dekat dengan yang menggambar akan digambar lebih besar dibandingkan dengan objek yang jauh dari yang menggambar. Dimensi bisa menggunakan konsep perspektif atau titik lenyap.

3) Proporsi

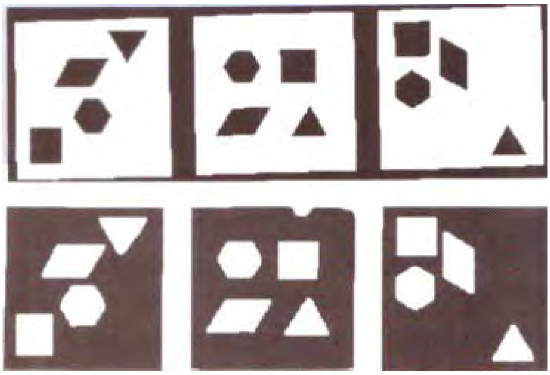
Proporsi atau keseimbangan adalah perbandingan ideal yang dapat diserap oleh persepsi pengamat sehingga terjadi keseimbangan harmonis objek gambar. Misalnya penggunaan kata proporsi adalah tinggi badan dan berat badan yang proporsional, artinya antara tinggi badan dan berat badan seimbang, jadi terlihat ideal. Salah satu teori klasik tentang proporsi adalah teori proporsi zaman Yunani yang tetap digunakan hingga sekarang dan dikenal dengan *golden ratio* yang diterapkan pada bangunan Parthenon, yaitu perbandingan lebar dan panjang (1:1,6). Teori ini di abad ke-19 dikenal sebagai *golden section.* Proporsi ketika menggambar manusia adalah ukuran perbandingan yang digunakan sehingga antara gambar manusia bagian bawah dan bagian atas seimbang atau ideal.



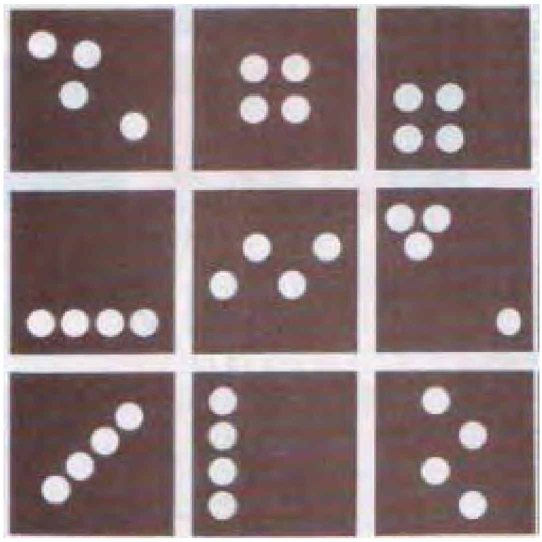
Gambar 6. Proporsi tubuh manusia

4) Komposisi

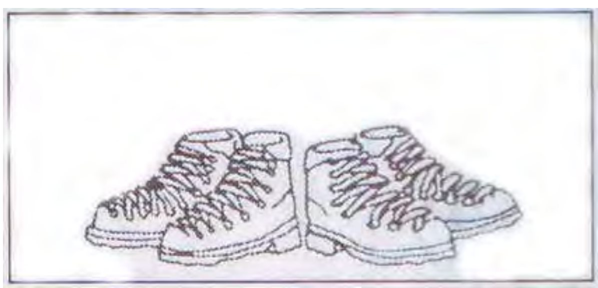
Komposisi atau susunan adalah susunan objek gambar yang ada dalam bidang gambar. Dalam menggambar, pertimbangan komposisi objek sangat penting. Komposisi gambar dapat dilakukan dengan menempatkan gambar secara simetris, kontras, memusat, acak, terpotong, berirama atau memperbesar objek gambar. Komposisi gambar dapat diatur melalui bentuk, warna, jenis dan latar belakang objek gambar. Misalnya, ketika akan menonjolkan objek gambar tertentu, maka objek lain harus dikaburkan.



Gambar 7. Komposisi heterogen



Gambar 8. Komposisi homogen





Gambar 9. Komposisi yang dinamis

5) Ruang, Bayangan, dan Kedalaman

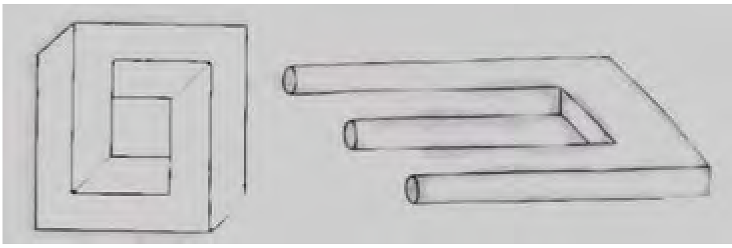
Gambar terlihat lebih dinamis dan terkesan berisi atau tiga dimensi ketika memperhatikan faktor ruang, bayangan dan kedalaman secara logis. Kesan ruang atau meruang dapat dibentuk dengan efek garis dan bayangan. Garis yang tidak logis atau bermakna ganda akan membingungkan persepsi orang yang memandang gambar. Efek garis bisa membuat gambar terkesan ada kedalaman dan kesan perspektif bisa ditimbulkan karena permainan bayangan secara logis.



Gambar 10. Pemakaian garis pada efek kedalaman



Gambar 11. Kesan perspektif yang ditimbulkan oleh pemakaian bayangan

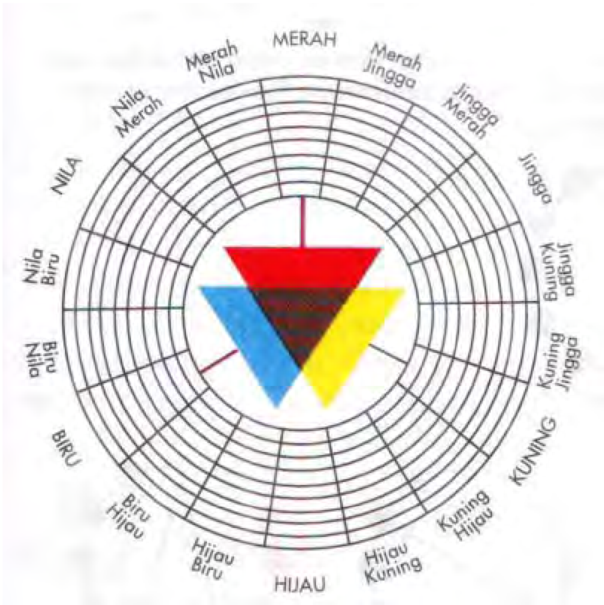


Gambar 12. Penggunaan garis bermakna ganda

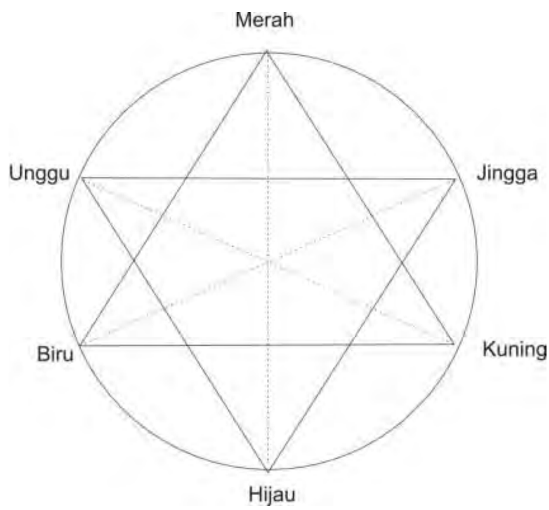
e. Teori warna

Warna menjadi bagian kehidupan manusia sehari-hari dan teraplikasikan dalam berbagai perabot, pakaian, rumah, makanan dan lingkungan. Warna merupakan unsur dalam seni rupa yang sangat penting dan telah diakui sebagai salah satu wujud keindahan yang dapat dilihat oleh mata manusia. Warna yang terlihat oleh mata adalah hasil pembiasan cahaya pada *prismatic* yang menimbulkan *spectrum* warna seperti yang terlihat pada pelangi. Bila tidak ada cahaya, maka tidak akan terbentuk warna.

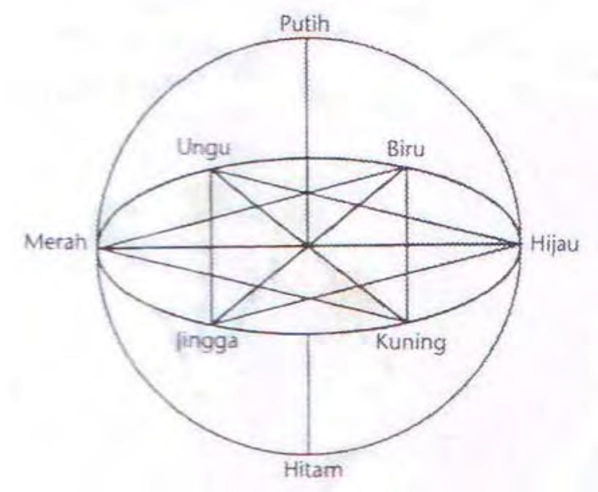
Salah satu teori warna yang terkenal adalah lingkaran warna yang diciptakan oleh Moses Harris pada tahun 1766 yang dirangkum dari warna primer (merah, kuning, biru). Pada tahun 1793 Johann Wolfgang von Goethe dan Philip Otto Runge tahun 1810 menciptakan teori warna berdasarkan lingkaran warna tiga dimensional.



Gambar 13. Lingkaran warna Moses Harris

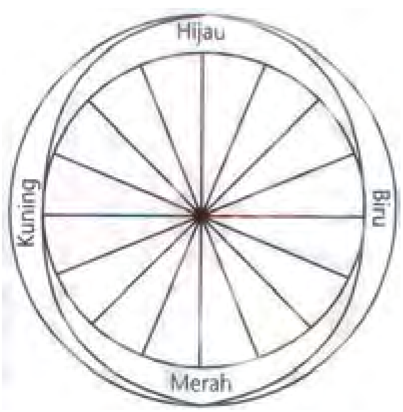


Gambar 14. Lingkaran warna Von Goethe



Gambar 15. Lingkaran warna Philip Otto Runge

Teori warna juga diciptakan oleh Edward Hering pada tahun 1878 dan Odgen Roods pada tahun 1879 yang berpedoman pada warna dasar merah, hijau, dan biru. Edward Hering dikenal sebagai seorang ahli psikologi yang banyak mengkaji warna dari sudut persepsi manusia, sedangkan Odgen Roods adalah seorang ahli fisika yang mengkaji warna dari aspek fisika.



Gambar 16. Lingkaran warna Edward Hering

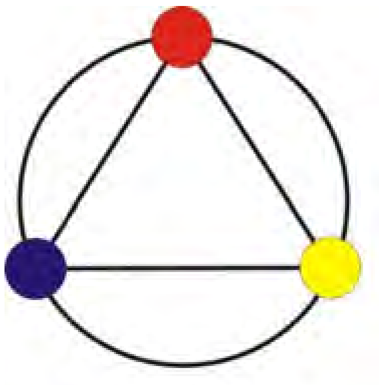


Gambar 17. Lingkaran warna Odgen Roods

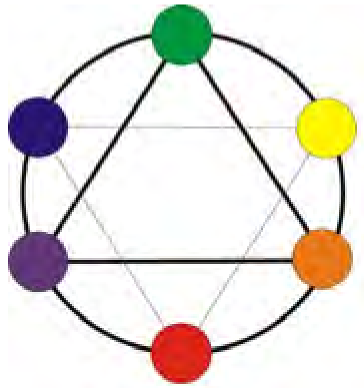
Teori warna yang dikemukakan oleh Brewster, menyebutkan bahwa warna dapat digolongkan dalam tiga kelompok utama, yaitu

1) Warna primer atau warna utama yang terdiri dari warna merah, biru, dan kuning.

2) Warna sekunder atau warna campuran dari warna primer secara seimbang yang terdiri dari warna hijau (kuning dicampur biru), ungu (merah dicampur biru) dan orange (merah dicampur kuning).
3) Warna tersier adalah warna hasil percampuran warna sekunder secara seimbang.



Gambar 18. Warna primer



Gambar 19. Warna sekunder



Gambar 20. Warna tersier

Selain teori dasar tentang warna di atas, ada juga aplikasi warna untuk mencapai tingkat harmonisasi rupa. Harmoni warna terjadi dengan baik bila mempertimbangkan aspek keseimbangan, keteraturan, dan kekontrasan antara dua atau lebih jenis warna yang didekatkan satu sama lain. Aplikasi warna disebut warna

komplementer. Warna komplementer terjadi karena warna yang berseberangan. Warna komplementer yang ekstrim yaitu warna yang berseberangan secara ekstrim, misalnya hijau dan merah. Warna komplementer terpisah yaitu warna komplementer yang berdekatan, misalnya kuning dan ungu. Warna *analogus* yaitu warna yang berdekatan, misalnya kuning dan hijau.



Gambar 21. Warna analogus



Gambar 22. Warna komplementer ekstrim



Gambar 23. Warna komplementer terpisah

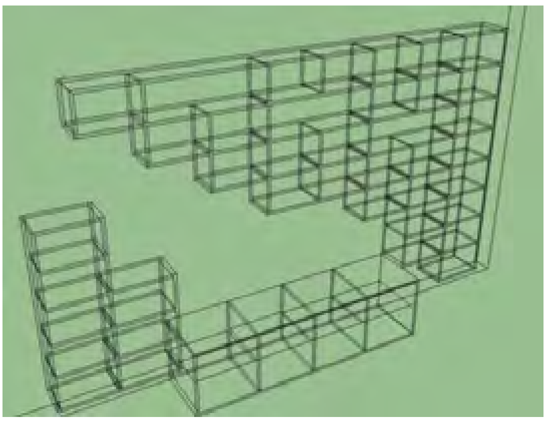
2. Teknik Menggambar

Menggambar atau *drawing* (Inggris) adalah kegiatan membentuk imaji, dengan menggunakan banyak pilihan teknik dan alat. Kegiatan menggambar berarti membuat tanda-tanda tertentu di atas permukaan dengan mengolah goresan dari alat gambar. Kebanyakan karya gambar adalah representasi dari ingatan atau imajinasi juru gambar (*drafstman*). Teknik digunakan ketika menggambar adalah; teknik garis atau *linear*, teknik arsir, teknik *fluke* atau *dussel*, teknik *pointiliring* atau titik, teknik blok, teknik *aquarel* dan teknik *plakat*.

Hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan teknik menggambar adalah arah sumber cahaya, karena hal ini sangat penting agar hasil terlihat nyata. Penentuan arah sumber cahaya berlaku untuk teknik *arsir,* teknik *dussel,* teknik *aquarel* dan teknik *pointiliring*. Untuk teknik garis, teknik blok, dan teknik plakat tidak terlalu memperhatikan arah sumber cahaya, karena gambar berbentuk dua dimensi. Penentuan arah sumber cahaya penting karena mata manusia terbiasa melihat sesuatu yang nyata, sehingga perlu memperhatikan kedalaman intensitas gelap terang gambar.

a. Teknik garis atau *linear*

Teknik garis atau *linear* adalah teknik menggambar objek gambar dengan garis sebagai unsur utama, baik itu garis lurus atau garis lengkung. Teknik ini merupakan teknik paling mudah dan sangat fleksibel, dalam arti cara paling sederhana dan dapat dikembangkan menuju teknik yang lebih variatif. Teknik garis pada dasarnya cara menggambar objek secara *outline* atau garis luar saja. Objek gambar bisa bidang dan pertemuan dua bidang atau lebih. Teknik ini memungkinkan untuk menampilkan karakter garis. Contoh aplikasi teknik garis adalah gambar sketsa.



Gambar 24. Teknik garis

b. Teknik arsir

Teknik arsir atau *hatching* adalah teknik gambar dan karya grafis yang digunakan untuk memberi efek warna maupun bayangan dengan membuat garis paralel atau sejajar. Jika garis paralel ditimpa dengan garis-garis paralel lain yang saling berpotongan, maka menjadi teknik *cross hatching*. Konsep utama teknik arsir adalah kepadatan, jumlah, dan ketebalan garis akan

sangat mempengaruhi efek bayangan yang dihasilkan. Dengan meningkatkan kepadatan, jumlah, dan jarak antar garis, maka bayangan yang dihasilkan semakin gelap, begitu juga sebaliknya. Semakin gelap bidang yang diarsir maka bidang semakin jauh dari cahaya, dan semakin terang bidang yang diarsir maka bidang tersebut dekat dengan cahaya.

Teknik arsir berfungsi untuk menampilakn kesan tiga dimensi yang tidak dapat diwakili oleh garis kontur. Garis arsir mengacu pada serangkaian garis sejajar dengan jarak rapat. Kontras bayangan yang menimbulkan kesan tiga dimensi dapat dicapai dengan mendekatkan dua jenis arsir yang berbeda sudut garis. Dengan cara ini, maka variasi garis akan memberikan ilusi warna, yang bila digunakan secara konsisten akan menghasilkan imaji yang realistis. Jenis arsir ada tiga, yaitu arsir biasa (*hatching*), arsir silang (*cross hatching*), dan arsir jaringan (*scribbling*).

1) Arsir Biasa (*hatching*), yaitu garis arsir yang mengacu pada serangkaian garis rapat sejajar dan seirama sesuai dengan bentuk benda yang digambar.
2) Arsir Silang (*cross hatching*), yaitu arsir yang melibatkan dua lapis garis arsir untuk mendapatkan kepadatan yang lebih tinggi dan menghasilkan nada gelap terang.
3) Arsir jaringan (*scribbling*), yaitu jenis arsiran yang terdiri dari garis-garis berbagai arah yang dibuat secara acak, sehingga tekstur visual bervariasi dengan teknik garis yang digunakan.



Gambar 25. Arsir biasa



Gambar 26. Arsir silang

c. Teknik *fluke* atau *dussel*

Teknik *fluke* atau *dussel* disebut teknik gosok, yaitu menggambar dengan cara menggosok tangan atau kertas yang sudah dibubuhi dengan serbuk pensil. Teknik ini juga bisa dilakukan dengan cara menggunakan pensil gambar yang digoreskan dalam

posisi miring atau rebah. Teknik *fluke* atau *dussel* merupakan cara menggambar dengan menentukan gelap terang objek gambar. Ketika membuat bidang itu tampak gelap, maka gosokkan pensil semakin tebal, begitu sebaliknya. Alat yang bisa digunakan tidak hanya terbatas pada pensil, tetapi bisa juga menggunakan krayon, konte atau alat lain yang bisa digosokkan dan meninggalkan bekas gelap terang.



Gambar 27. Hasil teknik *dussel* atau gosok

d. Teknik *pointiliring* atau titik

Teknik *pointiliring* atau titik yaitu teknik menggambar yang mempergunakan unsur titik atau *point* sebagai pembentuk gambar. Titik-titik dipergunakan pada saat membuat objek gambar gelap terang karena pengaruh cahaya. Teknik ini memiliki tingkat kedalaman gelap terang paling halus. Kunci utama dari teknik ini adalah bidang yang menghadap arah datang sumber cahaya akan memiliki intensitas warna yang lebih terang daripada bidang yang jauh dari sumber cahaya. Bidang yang berada dibalik bidang yang terkena cahaya, juga akan terlihat lebih gelap. Penggunaan efek kontur terputus memberikan kesan bidang tersebut merupakan bidang yang terkena cahaya paling banyak.



Gambar 28. Teknik titik atau *pointiliring*

e. Teknik blok

Teknik blok adalah salah satu teknik menggambar yang dilakukan dengan cara menutup objek gambar dengan menggunakan satu warna, sehingga menimbulkan kesan blok. Gambar produk teknik blok adalah tampak bentuk global, sehingga terkesan seperti siluet.



Gambar 29. Hasil Teknik Blok

f. Teknik *aquarel*

Teknik aquarel adalah teknik menggambar yang menggunakan cat berbahan campuran air dan menggunakan sapuan warna tipis, sehingga hasilnya tampak transparan atau tembus pandang. Media gambar bisa menggunakan kertas, kain,

atau media lain. Bila menggunakan media gambar kertas, maka dapat menggunakan cat air, cat poster, maupun tinta cina atau tinta bak. Penggunaan warna, baik warna cat air, cat poster, maupun tinta, harus dicampur dengan air dengan campuran yang sangat cair.



Gambar 30. Hasil teknik *aquarel*

g. Teknik plakat

Teknik plakat kebalikan dari teknik *aquarel*, merupakan teknik menggambar dengan menggunakan cat dan sapuan warna tebal, sehingga hasilnya tampak pekat dan menutup. Teknik menggambar ini menggunakan cat minyak, cat poster, ataupun cat akrilik.

3. Peralatan dan Media Menggambar

Peralatan yang digunakan untuk menggambar sangat banyak. Alat bisa peralatan konvensional atau manual, bisa juga peralatan digital. Peralatan yang bersifat manual diantaranya pensil atau potlot, pena, crayon, konte, spayer air brush, dan spidol. Sedangkan peralatan digital antara lain *stilus*, *mouse* komputer dan peralatan lain yang menghasilkan efek sama seperti peralatan manual atau konvensional. Jadi segala peralatan yang bisa digunakan untuk menulis bisa digunakan untuk menggambar.

a. Pensil

Pensil adalah alat tulis dan gambar yang awalnya terbuat dari grafit murni. Pemakaian alat ini dilakukan dengan cara digoreskan ke media kertas. Grafit murni cenderung mudah patah karena terlalu lembut dan memberikan efek kotor saat media bergesekan dengan tangan dan mengotori tangan saat dipegang. Perkembangan selanjutnya diciptakan grafit yang dicampur dengan

tanah liat agar sifatnya lebih keras. Kemudian komposisi campuran dibalut dengan kertas atau kayu.

Penggunaan grafit sebagai bahan pensil sudah dimulai sejak zaman Yunani, karena memberikan efek goresan hitam pada media. Grafit sangat jarang dipakai sampai pada tahun 1564 ditemukan kandungan grafit murni dalam jumlah besar di Borrowdale, sebuah lembah di Lake District, Inggris bagian utara. Meskipun kelihatan seperti batu bara, mineral grafit tidak dapat terbakar, dan meninggalkan bekas berwarna hitam mengilap, serta mudah dihapus di atas permukaan yang bisa ditulisi. Pada saat itu istilah grafit masih disalahartikan dengan timah, timah hitam, dan *plumbago*, artinya "seperti timah" mengingat sifatnya yang hampir sama. Istilah *lead pencil* (pensil timah) masih digunakan sampai sekarang, karena teksturnya berminyak. Pada awalnya bongkahan grafit dibungkus dengan kulit domba atau potongan timah berbentuk tongkat dibebat dengan tali. Tidak seorang pun tahu siapa yang mula-mula mempunyai ide untuk memasukkan timah hitam ke dalam wadah kayu, tetapi pada tahun 1560-an, pensil yang primitif sudah sampai di benua Eropa.



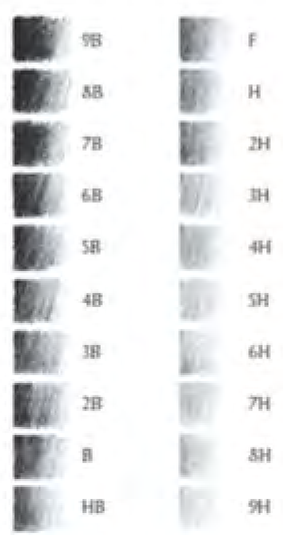
Gambar 31. Pensil

Pada abad ke-17 timah hitam sudah ditambang dan diekspor untuk memenuhi permintaan para seniman dan pada waktu yang sama pembuat pensil bereksperimen menggunakan timah hitam untuk membuat alat tulis yang lebih baik. Pada tahun 1779, seorang ahli kimia Carl W. Scheele meneliti dan menyimpulkan bahwa grafit memiliki sifat kimiawi yang jauh berbeda dengan timbal (timah hitam). Grafit adalah komposisi molekul karbon murni yang lunak. Akhirnya pada tahun 1789, ahli Geologi Jerman, Abraham G. Werner memberikan nama grafit,

yang berasal dari perkataan Yunani *graphein*, yang berarti menulis. Sejak saat itu isi pensil bukan lagi timah hitam, tetapi grafit.

Grafit Inggris selama bertahun-tahun memonopoli industri grafis untuk pembuatan pensil karena murni dan dapat digunakan tanpa perlu diproses lagi. Grafit Eropa kurang bermutu, pabrik pensil di sana bereksperimen dengan berbagai cara untuk memperbaiki isi pensil. Insinyur Prancis Nicolas-Jacques Conté mencampur bubuk grafit dengan tanah liat, membentuk campuran menjadi batang-batang, dan membakarnya dalam perapian. Dengan mengubah-ubah perbandingan grafit dengan tanah liat, Nicolas-Jacques Conté membuat isi pensil yang menghasilkan gradasi warna hitam dan proses ini digunakan sampai sekarang.

Pensil dibedakan menurut komposisi. Huruf **B** menginformasikan ketebalan (*boldness*), yang berarti kandungan grafit lebih banyak. Sementara huruf **H** menginformasikan kekerasan (*hardness*) komposisi *lead*, yang berarti kandungan tanah liat lebih banyak. Pensil dengan tanda **F** (*fine*) berarti komposisi sangat tepat untuk diraut hingga keruncingan maksimal. Sementara angka di depan huruf memperlihatkan tingkat ketebalan atau kekerasan komposisi pensil, misalnya **2H** akan lebih keras daripada **H**, atau 2B akan lebih lembut dan tebal dibandingkan B. HB berarti pensil memiliki kedua sifat keras dan tebal.



Gambar 32. Perbandingan ukuran dan ketebalan pensil

Jenis pensil lain selain pensil grafit yaitu pensil mekanik, pensil warna, konte dan *dermatograf*. Pensil mekanik adalah pensil yang berisi campuran grafit dan tanah liat serta sudah dalam bentuk rautan sesuai dengan ukuran dan jenis. Pensil mekanik terdiri dari dua bagian, yaitu isi pensil dan body pensil. Jadi pensil mekanik sudah tidak perlu lagi diraut, karena berisi isian pensil yang rata dari ujung ke ujung.



Gambar 33. Pensil mekanik

b. Spidol

Spidol adalah alat tulis berujung lunak dan digunakan untuk menulis menggambar pada media kertas, kayu, atau kaca. Spidol gambar dibagi dua kelompok, yaitu (1) spidol berujung ramping dan tajam serta memiliki beberapa ukuran, dan (2) spidol berujung melebar dengan berbagai ukuran. Spidol ada yang hitam putih dan ada yang berwarna. Jenis tinta spidol ada yang berdasar atau campuran air dan ada yang berdasar atau campuran alkohol. Tinta spidol yang berdasar atau campuran alkohol akan menembus kertas jika dipergunakan di atas kertas tipis.



Gambar 34. Spidol warna

c. Rapido

Rapido adalah alat untuk menggambar pada kertas kalkir atau kertas gambar dengan ketepatan tinggi (presisi). Mata rapido bernomor 0,1; 0,2; 03; 04; 0,5; 0,6; hingga 0,8. Dulu ada alat sejenis rapido yang kini sudah jarang digunakan yaitu *trekpen* (pena yang disisipi tinta).



Gambar 35. Rapido

d. Pena

Pena dalam bahasa Inggris disebut pen adalah alat tulis dan menggambar yang menggunakan tinta. Warna tinta pen yang paling umum adalah warna biru, hitam, dan merah. Jenis-jenis pena antara lain pulpen, pena bulu dan spidol. Ketika digunakan menggambar, pena memiliki efek visual tertentu, seperti efek tebal tipis dan sering digunakan untuk membuat tulisan kaligrafi. Tinta pena tidak dapat dihapus, jadi kalau terjadi kesalahan pada waktu menggores pada media, maka gambar tersebut akan rusak.



Gambar 36. Pena

e. Ballpoint

Ballpoint adalah alat tulis yang bisa digunakan sebagai alat gambar. Alat ini berisi tinta kental dan berujung bola titik sebagai pembagi tinta kental. Bola titik terbuat dari logam kuningan, baja atau *tungsten kardiba,* atau keramik. Ballpoint untuk menggambar memiliki ujung bola keramik dan bertinta cair dengan ujung yang memiliki nomer ukuran seperti rapido.



Gambar 37. Ballpoint

f. Pewarna

1) Pensil Warna

Pensil warna tidak berbeda dengan pensil biasa, hanya grafit pada pensil warna diberi warna. Proses produksi pensil warna juga hampir sama dengan pensil biasa. Produsen pensil warna memproduksi berbagai pensil warna, misalnya produsen A memproduksi pensil warna *Softcore* (pensil warna lebih lunak dan mudah berbaur warna), berbeda dengan pensil warna

Verithin (pensil warna lebih keras, tipis dan sangat bagus untuk membuat gambar detail. Pensil warna cat air, yaitu pensil warna setelah digoreskan kemudian disapu dengan kuas dan air, sehingga menghasilkan efek cat air. Kelebihan pensil warna adalah mudah dibawa kemana saja, bisa digunakan untuk menggambar lebih detail dan dapat mengatur warna. Pensil warna bisa dihapus ketika warna tidak diinginkan.

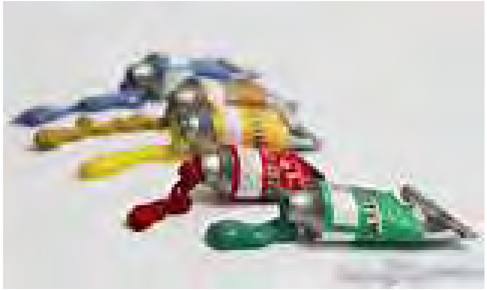


Gambar 38. Pensil warna

2) Cat Air

Cat air adalah pewarna dengan media pencampur air disebut juga dengan aquarel. Karakter gambar cat air akan menghasilkan gambar yang transparan atau tipis. Teknik pengerjaan dengan cara disapu berulang-ulang, sehingga menimbulkan gradasi warna yang unik. Cat air bisa diaplikasikan pada kertas, *papyrus*, kulit, kain, kayu dan kanvas. Cat air digunakan karena sifat transparansi, oleh sebab itu hasil karya lukis cat air bersifat sangat ekspresif dan impresif tergantung teknik yang digunakan.

Cat air dibuat dari pigmen halus atau serbuk warna (*dye*) yang dicampur dengan *Arabic gum* sebagai bahan baku, gliserin atau madu untuk menambah kekentalan dan daya rekat pigmen warna ke permukaan. Cat air digunakan dengan kuas lancip yang berbulu lembut dan air berlebih. Karena dicambur dengan air yang berlebih, maka menghasilkan warna yang terang dan segar. Warna dihasilkan oleh cahaya yang mampu menembus lapisan cat yang transparan.



Gambar 39. Cat air

3) Cat Minyak

Cat minyak adalah cat yang terdiri dari partikel pigmen warna yang diikat dengan media minyak. Cat minyak digunakan di Inggris pada abad ke-13 untuk menghias bahan-bahan sederhana. Sampai abad ke-15 belum digunakan untuk hal-hal yang bersifat artistik. Baru pada abad ke-17 cat minyak digunakan digunakan untuk melukis.

Campuran minyak membuat cat jenis memberi efek kecerahan warna cemerlang. Cat minyak bisa membentuk pasta liat, sehingga memberikan efek bertekstur mengesankan bila diolah dengan baik. Kelemahan cat minyak adalah membutuhkan waktu lama untuk kering dengan baik. Warna putih akan mengalami perubahan warna menjadi kekuningan karena pengaruh kelembaban udara. Cat minyak mengeluarkan bau yang menyengat, maka memerlukan teknik rumit untuk menggunakannya, bila salah teknik akan mengalami pecah rambut atau retak telur. Kelebihan cat minyak adalah mampu mencapai gradasi warna paling lebar dibandingkan dengan jenis cat lain dan daya tahan terhadap waktu paling awet.



Gambar 40. Cat minyak

4) Cat Poster

Cat poster adalah jenis pewarna gambar dengan pencampuran air. Karakter gambar cat poster adalah warna blok (merata) pada bidang gambar. Untuk menimbulkan efek kedalaman dapat dicampur dengan warna lebih muda atau terang. Percampuran warna cat poster dilakukan pada wadah tersendiri.



Gambar 41. Cat poster

5) Cat Akrilik

Cat akrilik berbasis air tersusun dari partikel-partikel yang menyebar dalam emulsi polimer akrilik. Pigmen cat akrilik kering berbentuk bubuk yang tidak larut dan tetap tersuspensi ketika dicampur dengan elmusi polimer akrilik. Jenis pigmen bisa organik, non organik, alami, atau sintetis. Pigmen warna hanya sedikit, bahkan tidak memiliki *afinitas* (kesamaan struktur atau karakter) dengan permukaan tempat pigmen diaplikasikan.

Gabungan air dan polimer akrilik akan menciptakan emulsi polimer. Setelah air mengalami penguapan atau penyerapan, cat akan mengering dan menciptakan lapisan stabil yang mengikat partikel-partikel pigmen. Polimer adalah rantai kimia panjang yang tersusun dari molekul yang lebih kecil dan identik. Jika tersusun dengan baik, maka akan tercipta polimer yang sangat kuat dan stabil karena mempertahankan struktur sangat teratur. Hasil akhir lukisan cat akrilik tersusun dari struktur polimer stabil yang mengikat pigmen pada tempatnya.



Gambar 42. Cat akrilik

6) Cat Semprot

Cat semprot adalah sejenis pewarna gambar yang disemprotkan pada gambar. Teknik yang a digunakan adalah teknik *airbrush* yang pengerjaannya perlu ketelitian tinggi. Seperti efek cat air yang melahirkan efek kesan tipis dalam penerapannya, cat semprot juga memiliki efek gradasi yang lebih baik dan presisi, sehingga kerap dipergunakan untuk pekerjaan-pekerjaan grafis yang menuntut hasil setingkat foto.





Gambar 43. Alat dan bahan cat semprot

7) Pastel

Pastel adalah pewarna gambar yang terbuat dari serbuk yang direkatkan dengan *Arabic gum* dan dibentuk menjadi batangan yang rapuh. Jika digosokkan ke kertas, ikatan akan terlepas dan serbuk warna menempel di kertas. Warna pastel cenderung cemerlang dan hampir menyamai cat mintak. Kelemahan pastel adalah tidak bisa menempel terlalu kuat sehingga bila terkena getaran bisa merontokkan ikatan dengan medianya. Pastel tidak bisa dihapus, dan bila dihapus akan menghasilkan efek warna *smudge*. Untuk mengatasi kelemahan pastel kapur konvensional, maka dikembangkan menjadi pastel minyak (*oil pastel*) yang bisa merekat kuat diberbagai media, seperti kanvas, hardboard atau tripleks.



Gambar 44. *Oil* pastel

8) Tinta

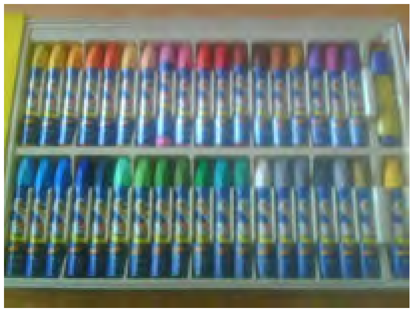
Tinta adalah bahan pewarna cair dan berwarna hitam, merah, biru, dan lain-lain digunakan untuk menulis dan menggambar. Tinta merupakan bahan pewarna yang mengandung lemak dan aplikasinya dengan cara dioleskan untuk membentuk gambar pada kertas. Tinta yang biasa digunakan untuk menggambar adalah tinta cina atau tinta *bak*. Tinta cina berwarna hitam pekat yang dibuat dari jelaga, perekat, dan air.



Gambar 45. Tinta cina atau tinta bak

9) Krayon

Krayon adalah perwarna gambar yang terbuat dari campuran lilin dan kapur. Bahan untuk membuat krayon hampir sama dengan bahan pastel atau *oil pastel*, hanya kandungan dan campuran berbeda. Krayon lebih banyak mengandung lilin, sehingga warna cenderung mengkilat dan berminyak. Dengan sifat dasar ini, maka krayon bisa menjadi pilihan untuk pewarna gambar. Krayon juga bersifat padat dan tidak menyerpih seperti kapur tangan, sehingga tidak mengotori tangan dan baju ketika mewarnai gambar.



Gambar 46. Krayon

g. Komputer grafis

Komputer grafis adalah sekumpulan teknologi yang digunakan untuk menciptakan seni (*art*) dengan komputer. Komputer grafis disebut juga komputasi visual, dimana penggunaan komputer akan menghasilkan gambar visual secara sintetis dan mengintegritasikan atau mengubah informasi ruang dan visual yang dicontohkan dari dunia nyata. Istilah “grafik komputer atau komputer grafis” ditemukan pada tahun 1960 oleh William Fetter pada waktu pembentukan desaiin cockpit pesawat Boing dengan menggunakan pen plotter dan referensi model tubuh manusia tiga dimensi. Cara kerjanya adalah desainer mengendalikan isi, struktur, kemunculan objek, dan menampilakan citra melalui komponen dasar visual timbal balik.

Penggunaan komputer grafis harus didukung oleh *softwear* atau aplikasi mengolah *vector*. Program atau *softwear* yang termasuk kelompok *vector* yang dapat digunakan untuk membuat gambar disebut dengan *illustrator program*. Gambar yang dihasilkan adalah kombinasi garis, baik garis lurus maupun lengkung. Aplikasi program Antara lain *Adobe Illustrator*, *Beneba Canvas*, *CorelDraw*, *Macromedia Freehand*, *Metacreation Expression*, *Micrografx Desingner,* dan *Inkscape*.

Program pengolah *pixel* dapat dimanfaatkan untuk mengolah gambar atau memanipulasi foto (*photo retouching*). Program pengolah *pixel* Antara lain *Adobe Photoshop, Corel Photo Paint, Macromedia Xres, Metacreations Painter, Metacreations Live Picture, Micrografx Picture Publisher, Microsoft Photo Editor, QFX, Wright Image, Pixelmator, Manga studio, Gimp* dan *Pos Free Photo Editor.* Objek yang diolah dalam program dianggap sebagai kombinasi beberapa titik atau pixel yang memiliki kerapatan dan warna, misalnya foto atau gambar dalam format *JPG*. Penggunaan program ini dengan memanfaatkan objek yang

diimpor dari program pengolah *vector* atau garis, setelah diolah dengan program pengolah *pixel* atau titik, secara otomatis akan dikonversikan menjadi bentuk *pixel* atau titik.

h. Media gambar

Media gambar sangat banyak, bahkan menggambar dapat dilakukan pada bahan apa saja asal permukaan datar. Namun yang biasa digunakan sebagai media gambar adalah kertas, kalkir, karton, kain, kanvas, kayu lapis, dan bahan sintetis. Masing-masing media memiliki karakteristik dan kelebihan tergantung kebutuhan penggambar.

1) Kertas

Kertas adalah bahan tipis dan rata yang dihasilkan dari kompresi serat pulp. Serat yang digunakan adalah serat alami yang mengandung *sellulosa* dan *hemiselulosa*. Kertas dikenal sebagai media utama untuk menulis, mencetak, dan menggambar. Kertas merupakan revolusi baru dalam tulis menulis yang memiliki arti besar dalam peradaban dunia. Sebelum ditemukan kertas, bangsa dahulu menggunakan tablet tanah liat yang dibakar. Hal ini bisa dijumpai pada peradaban bangsa Sumeria, prasasti dari batu, kayu, bambu, kulit, tulang binatang, kain sutra, atau daun *lontar*.

Peradaban Mesir Kuno menyumbangkan *papyrus* sebagai media tulis menulis. Penggunaan *papyrus* menyebar ke seluruh Timur Tengah, Romawi sampai ke Eropa. Penggunaan *papyrus* di Eropa kemudian dikenal dengan *paper* (bahasa Inggris), *papier* (bahasa Belanda, Jerman, Perancis) dan *papel* (bahasa Spanyol) yang berarti kertas. China menemukan kertas dari bahan bamboo, tetapi cara pembuatan kertas sangat dirahasiakan.

Teknik pembuatan kertas akhirnya jatuh ke tangan orang Arab, terutama setelah kalahnya dinasti Tang, dimana para tawanan perang disuruh mengajarkan cara membuat kertas. Industri kertas pertama ada di Bagdad dan Samakand, dari kedua kota ini industri kertas menyebar ke Italia, India, Spanyol dan ke seluruh dunia.



Gambar 47. Kertas jaman sekarang

2) Kalkir

Kalkir biasa disebut kertas minyak, berwarna putih dan tipis seperti HVS, tetapi lebih keras dan kaku, tidak getas, dan lebih transparan. Fungsi utama kalkir adalah sebagai media transfer penganti film untuk kebutuhan cetak pada plat. Kalkir banyak digunakan desainer atau arsitek untuk merancang gambar bangunan. Sebagai media cetak, kalkir bagus dalam menyerap tinta cetak, tetapi karena fisiknya lebih transparan maka memerlukan kertas atau media lain untuk mempertegas hasil cetakan. Penggunaan kalkir, sama dengan penggunaan kertas lain, terutama tidak bisa terlipat karena bekas lipatan pada kalkir tidak bisa dikembalikan ke asalnya.



Gambar 48. Kalkir

3) Karton

Karton adalah kertas lebih tebal dari kertas tulis atau kertas cetak, tetapi lebih fleksibel dan lebih ringan dari kardus. Karton digunakan untuk bahan dan media cetak yang

membutuhkan daya tahan lebih tinggi daripada kertas biasa. Tekstur karton halus, ada yang bertekstur, dan mengkilap. Berat karton lebih dari 200g/m^2 dan terdiri dari satu atau lebih lapisan bahan. Seperti kertas, karton terbuat dari bahan pulp mentah, pulp mekanis, kertas daur ulang.



Gambar 49. Kertas karton

4) Kain

Kain adalah media gambar dari hasil tenunan benang (benang kapas, sutra, atau sintetis). Kain merupakan material fleksibel terbuat dari tenunan benang, penyulaman, penjahitan, pengikatan, dan *pressing*. Istilah kain kadang atau sering disamakan dengan istilah tekstil, namun ada sedikit perbedaan untuk dua istilah tersebut. Tekstil lebih banyak digunakan untuk menyebutkan bahan apapun yang terbuat dari tenunan benang. Istilah kain merupakan hasil jadi dari tekstil yang sudah bisa digunakan.

5) Kayu Lapis

Kayu lapis atau tripleks adala sejenis papan pabrikan yang terdiri dari lapisan kayu (*veneer* kayu) yang direkatkan bersama-sama. Kayu lapis merupakan produk kayu yang sering digunakan, karena bersifat fleksibel, murah, mudah dibentuk, dan dapat didaur ulang. *Veneer* direkatkan bersama dengan sudut urat (*grain*) yang disesuaikan untuk menciptakan hasil yang lebih kuat. Kayu lapis disusun dalam jumlah ganjil lapisan untuk mencegah terjadinya pembelokan (*warping*) dan untuk menciptakan konstruksi seimbang.

Veneer yang mengkomposisi kayu lapis harus relatif tipis, bila tidak maka kayu lapis cenderung mudah menyusut atau terdistorsi karena kekuatan adhesif perekatnya kalah kuat dibanding beban kayu *veneer*. Pembuatan kayu lapis yang lebih tebal tidak dilakukan dengan menebalkan lapisan *veneer,* melainkan menambah jumlah lapisan. Kayu lapis yang terdiri lebih dari tiga lapisan, yang biasa disebut *multiply*. Kayu lapis yang terdiri dari lima lapisan disebut sebagai *five-ply*.



Gambar 50. Kayu lapis

4. Menggambar Ruang

Menggambar ruang adalah aplikasi gambar bangun ruang yang memiliki isi atau volume dan ada dalam bidang matematika. Benda atau ruang yang ada dalam kehidupan, merupakan refleksi dari bangun ruang yang ada dalam matematika, dan bangun ruang itu adalah kubus, balok, dan limas. Benda yang memiliki bangun ruang sering diaplikasikan dalam kehidupan nyata, misalnya kotak korek api, kardus, atap rumah, ruangan dalam rumah atau gedung. Dalam pementasan teater, panggung merupakan aplikasi dari bangun ruang yang dipelajari dalam matematika.

Penata artistik adalah orang yang bekerja untuk memenuhi unsur artistik pada penyajian karya seni sesuai dengan tuntutan artistik garapan, berdasarkan analisis naskah lakon, dan arahan sutradara. Tugas utama adalah membuat kebutuhan artistik penyajian karya seni, mulai dari mendesain, menyiapkan, dan memproduksi kebutuhan artistik. Tata artistik, khususnya tata artistik panggung adalah keseluruhan set panggung yang terlihat oleh penonton, dapat menciptakan ruangan, dan atmosfir yang sesuai dengan konsep pementasan. Oleh karena itu, seorang penata artistik harus mengetahui detail konsep pementasan. Penataan artistik harus memperhitungkan jarak pandang penonton sebagai penikmat, agar keseluruhan pengadegan dapat dilihat secara utuh. Hal ini menuntut

penata artistik harus menguasai kompetensi perspektif ruang, karena berguna untuk memberikan kesan meruang bagi sudut pandang. Pengetahuan bangun ruang juga berguna untuk penempatan *setting* dan benda di atas panggung dengan tepat.

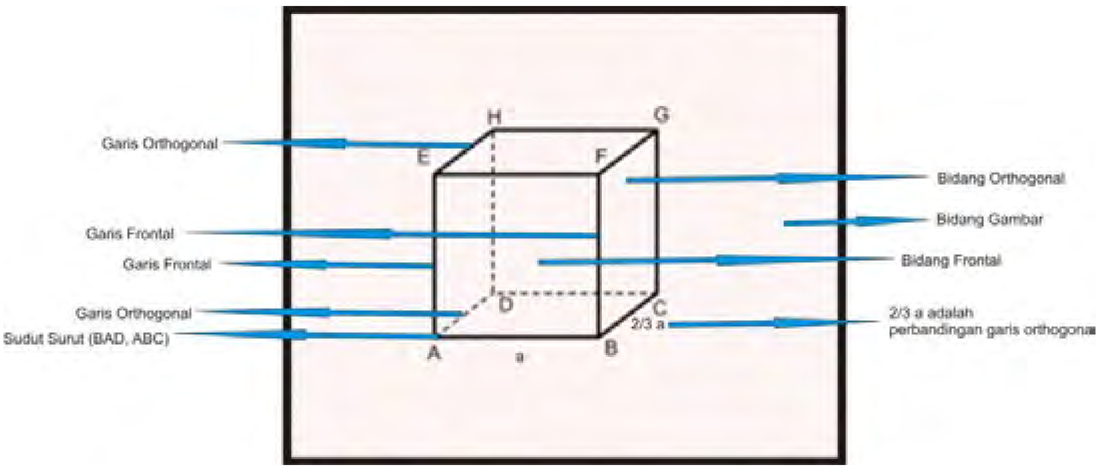
Hukum perspektif mengikuti garis lengkung muka bumi, sehingga benda yang terlihat jauh akan nampak kecil. Jika mata menatap cakrawala, maka akan terlihat garis pertemuan antara darat dan langit. Pada garis pertemuan ini, semua benda terlihat seperti titik dan ketika benda itu didekati, maka akan terlihat volume atau isi dan semakin besar. Demikian pula ketika kita sedang menatap gedung bertingkat, maka tingkat paling atas akan terlihat semakin kecil. Jadi inti gambar perspetif adalah gambar akan terlihat kecil jika jauh dari pandangan mata, dalam arti bukan terlihat nyata tetapi kesan yang dilihat oleh mata.

Desain lantai adalah gambar tata letak piranti set dilihat dari atas, sehingga gambar desain lantai seolah-olah merupakan gambar komposisi bidang dan atau bentuk dimana setiap bidang dan atau bentuk mewakili piranti set. Desain lantai dibuat sebagai panduan tata letak set, sehingga pada saat penataan sesungguhnya menjadi lebih mudah. Pembuatan desain lantai, bisa dilakukan sebelum atau sesudah membuat sketsa. Berdasar sketsa, dipilih, gambar desain tata panggung dibuat secara perspektif. Untuk memberi gambaran yang jelas, gambar dibuat berwarna seperti yang nanti dituangkan dalam tata panggung. Jika desain tata panggung menggunakan banyak piranti atau konstruksi, desain dibuat dari berbagai sudut pandang.

a. Gambar ruang metode perspektif

Gambar ruang adalah gambar yang memiliki isi atau volume. Dalam menggambar ruang, hal yang perlu diketahui, antara lain bidang gambar, bidang frontal, bidang orthogonal, garis frontal, garis orthogonal, sudut surut dan perbandingan orthogonal. Bidang gambar adalah suatu bidang sebagai tempat untuk menggambar bangun ruang. Bidang frontal adalah bidang gambar atau bidang lain yang sejajar dengan bidang gambar. Unsur yang terdapat pada bangun ruang, jika sejajar dengan bidang frontal, digambarkan sesuai bentuk dan ukuran sebenarnya. Bidang orthogonal adalah bidang tegak lurus dengan bidang gambar. Bidang orthogonal digambarkan tidak sesuai dengan ukuran bentuk sebenarnya, karena terpengaruh oleh perspektif. Garis frontal adalah garis yang terletak pada bidang frontal dan tidak sama panjang dengan panjang sebenarnya. Garis orthogonal adalah garis-garis yang tegak lurus terhadap garis frontal, dan ditentukan dengan perbandingan orthogonal. Sudut surut adalah sudut dalam

gambar yang besarnya ditentukan oleh garis frontal horizontal ke kanan dengan garis orthogonal ke belakang. Sudut surut menunjukkan kemiringan garis orthogonal terhadap garis garis frontal. Sudut surut bisa disebut dengan sudut miring. Perbandingan orthogonal merupakan perbandingan antara panjang garis orthogonal yang digambarkan dengan panjang garis orthogonal sebenarnya. Perbandingan orthogonal ditentukan dengan panjang garis yang digambarkan dibagi dengan panjang garis sebenarnya.



Gambar 51. Unsur gambar ruang

Pemahaman gambar ruang sebagai dasar pengetahuan gambar perspektif. Menurut Leonardo da Vinci, perspektif adalah sesuatu yang alami yang menampilkan sesuatu yang datar menjadi relatif dan yang relatif menjadi datar. Perspektif adalah suatu sistem matematika untuk memproyeksikan bidang tidak dimensi kedalam bidang dua dimensional, seperti kertas dan kanvas. Kata perspektif berasal dari bahasa Italia *prospettiva* yang berarti gambar pandangan. Konstruksi perspektif untuk menggambar benda atau ruang secara nyata di atas sebuah bidang gambar, atau untuk memperjelas sebuah rencana yang telah digambarkan secara proyeksi geometri (tampak atas, depan dan samping). Gambar perspektif diartikan sebagai gambar yang teknis pembuatan menggunakan titik hilang.

Prinsip dasar gambar perspektif adalah mengikuti keadaan alam, karena mata manusia sudah terbiasa melihat benda sekeliling dalam bentuk perspektif. Mata manusia akan lebih cepat menangkap maksud sebuah gambar perspektif daripada gambar

proyeksi orthogonal. Mata manusia hanya mampu melihat keadaan sekeliling dengan sudut pandang tertentu yang relatif terbatas. Kemampuan manusia memandang tidak dapat dipaksakan untuk melihat objek sekeliling dengan sudut pandang lebih besar. Dalam menggambar perspektif, pengamat objek berasal dari satu titik pandang yaitu titik tempat pengamat berdiri memandang objek. Ketika sudut dipersempit secara relatiff, maka garis-garis lurus akan tetap lurus dan menghasilkan gambar perspektif yang tidak terdistorsi.

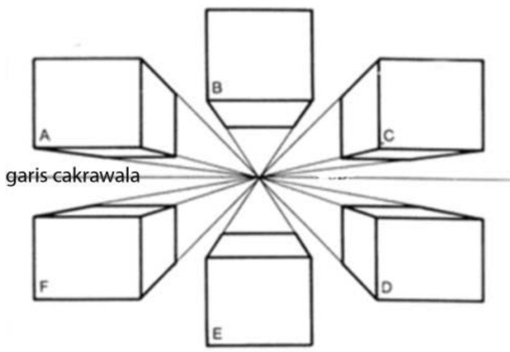
Menggambar perspektif berpangkal pada dua metode dasar, yaitu menggambar bebas dengan tangan (*freehand*) dan menggambar dengan cara terukur. Gambar perspetif terukur digunakan untuk mengambar bentuk benda dengan ukuran yang akurat. Metode yang digunakan untuk menggambar perspektif terukur adalah dengan skala, dimana ukuran diambil dari gambar rencana. Sedangkan menggambar dengan tangan bebas digunakan untuk memberi penjelasan sebuah gambar. Ukuran objek yang digambar menggunakan suatu kombinasi tebak (sistem kira-kira) dan konstruksi perkiraan yang hampir tepat, dalam arti tidak dibutuhkan ukuran yang tepat.

Cara pandang menggambar perspektif ada tiga, yaitu: perspektif mata burung, perspektif mata normal, dan perspektif mata cacing. Perspektif mata burung adalah cara memandang keseluruhan objek dari atas objek. Perspektif mata normal yaitu cara memandang keseluruhan objek keseluruhan sesuai dengan batas mata manusia normal. Perspektif mata cacing adalah cara memandang keseluruhan objek secara keseluruhan dari bawah. Gambar perspektif tidak hanya dipengaruhi oleh cara memandang objek, tetapi harus memperhatikan jenis gambar perspektif dilihat dari titik hilang. Perspektif titik hilang ada tiga jenis; yaitu perspektif satu titik hilang, perspektif dua titik hilang dan erspektif tiga titik hilang.

1) Perspektif satu titik hilang

Perspektif satu titik hilang merupakan cara menggambar perspektif paling mudah, karena keseluruhan objek pada bidang gambar dapat diukur dengan skala. Gambar perspektif satu titik hilang dapat terlihat alami namun mudah terdistorsi. Konstruksi perspektif satu titik hilang didasari oleh kenyataan bahwa garis vertikal digambarkan secara vertical dan garis horisontal digambarkan secara horisontal. Semua garis yang menunjukkan kedalaman perspektif akan bertemu pada satu

titik hilang, kecuali garis melintang yang memiliki sudut selain 0^0 dan 90^0 terhadap garis normal atau garis cakrawala.

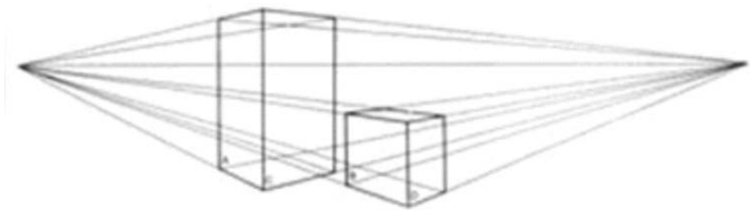


Gambar 52. Perspektif satu titik hilang

2) Perspektif dua titik hilang

Perspektif dua titik hilang merupakan cara menggambar objek dengan dua titik hilang yang berjauhan di sebelah kanan dan kiri pada garis cakrawala. Menggambar dengan perspektif dua titik hilang memberikan kesempatan untuk menggambarkan sudut terdekat dan terjauh dari objek atau ruang. Dalam perspektif ini, sudut ruang atau tepi objek digambarkan terlebih dahulu dan dapat digunakan sebagai skala secara horisontal dan vertikal untuk dijadikan dasar garis dari titik hilang.

Garis cakrawala digambarkan secara horisontal dan ditentukan oleh tinggi mata pengamat. Perbedaan dengan perspektif satu titik kilap adalah pada perspektif dua titik hilang tidak ada garis horisontal, kecuali pada objek yang memiliki kemiringan 45^0, semua garis yang secara nyata terlihat sejajar horisontal akan terlihat miring menuju kedua titik hilang. Garis horisontal dan vertikal sebagai skala pengukuran hanya ada satu dan letaknya pada sudut terjauh dari objek yang digambar. Gambar perspektif dua titik hilang sangat sulit untuk digambar secara terukur, dan gambar yang dihasilkan akan terlihat lebih alami dengan sedikit distorsi dibandingkan dengan metode perspektif lain.

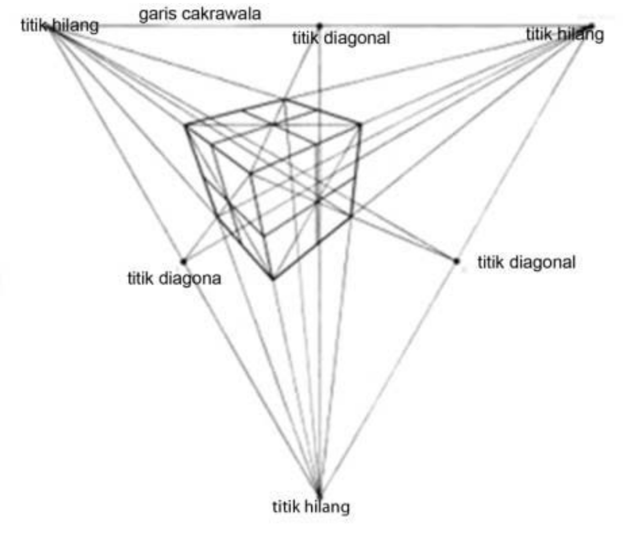


Gambar 53. Perspektif dua titik hilang

3) Perspektif tiga titik hilang

Perspektif tiga titik hilang merupakan cara menggambar objek dengan cara mengikuti tiga titik hilang. Ketika titik hilang berada pada kanan dan kiri sejajar dengan garis cakrawala dan satu titik hilang di atas atau di bawah garis cakrawala. Titik hilang yang berada di atas atau di bawah garis cakrawala, berada segaris lurus secara vertical dengan titik diagonal, sehingga bila ditarik garis berurutan dari ketiga titik hilang akan membentuk segitiga sama sisi, yaitu segitiga yang memiliki sudut yang sama, yaitu 60^0.

Penggunaan teknik perspektif tiga titik hilang dapat menyebabkan distorsi yang berlebihan, karena hampir semua garis tertuju pada titik hilang. Oleh sebab itu dibutuhkan kemampuan visualisai yang sangat baik. Meskipun bisa mengalami distorsi yang berlebih, tetapi masih dapat diukur, yaitu dengan menggunakan titik diagonal yang berjumlah tiga buah dan terletak diantara ketiga titik hilang. Perspektif tiga titik hilang biasa digunakan pada benda arsitektural yang berukuran besar, seperti gedung bertingkat. Gambar yang dihasilkan disebut dengan penglihatan mata burung (bila titik hilang terletak di bawah garis cakrawala) dan penglihatan mata cacing bila titik hilang berada di atas garis cakrawala.



Gambar 54. Perspektif tiga titik hilang

b. Gambar ruang metode sketsa

Sketsa adalah gambar sederhana atau draf kasar yang melukiskan bagian pokok tanpa detail. Menggambar ruang dengan metode sketsa adalah menggambar ruang secara sekilas, berupa garis besar dan merupakan gambar yang belum jadi. Gambar sketsa ini merupakan gambar pengingat-ingat, karena secara umum sketsa dikenal sebagai bagan atau rencana gambar secara utuh. Gambar sketsa merupakan hasil dari kilasan pikiran dan tidak banyak ornament yang mewarnai namun memiliki daya yang kuat dan menarik perhatian.

Gambar sketsa merupakan sarana komunikasi awal bahan perancangan atau desain. Teknik menggambar sketsa adalah menarik garis dengan tangan bebas tanpa bantuan mistar, dengan demikian kualitas garis harus menjadi perhatian sesuai dengan karakter dan jenis gambar yang akan disajikan. Unsur utama gambar sketsa adalah garis, karena kesederhanaan dalam pengaplikasiannya. Garis dibuat menggunakan media pensil maupun tinta dengan memperhatikan tebal dan tipisnya garis yang dihasilkan. Pada gambar sketsa, semua garis harus dimulai dan diakhiri dengan tegas dan harus mempunyai kaitan logis dengan garis lain. Bila dua garis membentuk sudut atau perpotongan, kedua ujung garis harus bertemu dan tidak boleh kurang atau lebih.

Tujuan utama membuat gambar sketsa adalah untuk menghasilkan bentuk dasar objek dengan posisi yang benar. Dalam menggambar sketsa yang perlu mendapat perhatian adalah

pengamatan terhadap bentuk utama yang mewakili objek keseluruhan, posisi objek, kemiringan garis utama objek secara proporsional. Penempatan objek pada media gambar dengan memperhatikan batas paling atas, bawah, kanan, dan kiri sehingga gambar tidak melebihi bidang gambar. Hal ini juga untuk menentukan batas dan mengatur komposisi gambar supaya terlihat seimbang di media gambar.

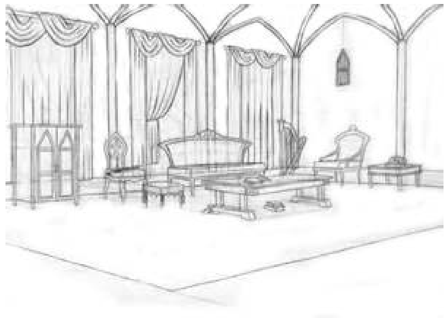
Pembuatan gambar sketsa perlu mengikuti urutan sebagai berikut:

1) Membuat kerangka gambar yang terdiri dari garis vertikal, garis horizontal, atau garis lengkung secara tipis. Setelah itu membuat garis sekunder dari objek gambar, misalnya membuat kerangka kotak atau kubus secara tipis.
2) Menebalkan garis sketsa yang sudah benar. Ketebalan garis sesuai dengan karakter jenis garis yang diinginkan.
3) Menggambar ruang dengan arah pandang *isometris* (arah pandang pada posisi miring), sehingga objek gambar yang terlihat hanya beberapa bidang, yaitu bidang atas, bidang depan dan bidang samping atau disebut pandangan depan, pandangan atas, dan pandangan samping. Prinsip dasar menggambar sketsa proyeksi *isometris* adalah sebagai berikut:
    a) Semua garis vertikal tetap kelihatan vertikal dan semua garis horisontal tetap kelihatan horisontal.
    b) Semua garis yang sejajar sumbu X, Y dan Z dapat digambarkan berdasarkan skala atau proporsi tertentu.
    c) Ketiga permukaan yang tampak harus mendapat perhatian yang sama.
    d) Proyeksi miring tampak sebuah bidang vertikal tetap sejajar dengan permukaan bidang gambar dan terlihat seperti keadaan sebenarnya.
    e) Semua garis yang miring ke bawah membentuk sudut 30^0 terhadap horisontal atau cakrawala.
    f) Semua garis digambar sesuai dengan ukuran sebenarnya atau pada skala yang sama.
    g) Sisi yang tidak tampak, digambar dengan garis putus-putus, sedang sisi yang tampak digambar dengan garis utuh. Ketebalan garis utuh dua kali ketebalan garis putus-putus, atau bisa juga digambar dengan garis tipis dengan ketebalan seperempat garis utuh.

Menggambar ruang dengan metode sketsa masih mengaplikasikan metode perspektif tetapi tidak menggunakan alat bantu gambar. Jadi gambar metode sketsa lebih ekspresif,

meskipun tingkat akurasi tidak terukur dengan benar. Di bawah ini ada beberapa contoh gambar sketsa ruang.







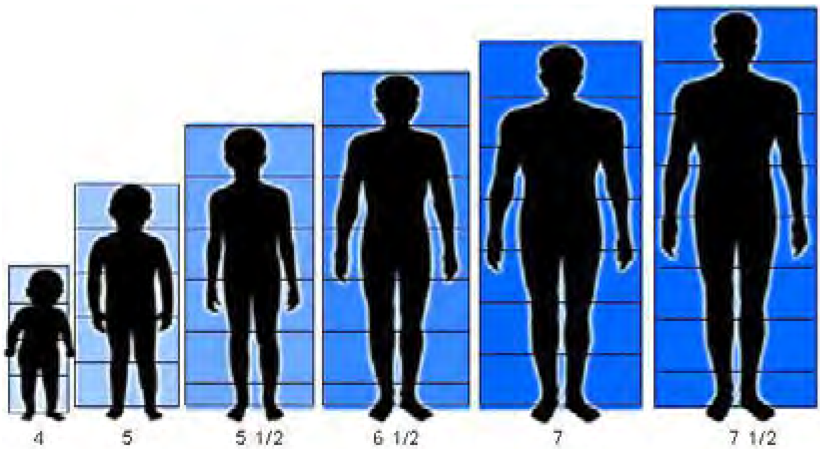
Gambar 55. Sketsa ruang

5. Menggambar *Figure*

Gambar *figure* adalah gambar sosok manusia dengan berbagai karakter sosial, berbagai usia, mimik atau ekspresi, gerakan dan berbagai cara berpakaian maupun peran sosialnya. Bagian yang menjadi fokus menggambar manusia, yaitu proporsi, otot, jenis kelamin, dan posisi sudut pandang penggambar. Proses menggambar manusia adalah memilih proporsi tubuh manusia yang ideal, (terutama perbandingan antara kepala, badan, dan anggota badan lain). Setelah mengetahui itu, baru menggambar *torso* atau bentuk badan dari berbagai posisi tubuh.

Proporsi manusia adalah perbandingan antara bagian badan manusia secara ideal, sehingga diperoleh keseimbangan harmonis seluruh tubuh. Dalam menggambar *figure* tidak hanya menggambar manusia dengan tubuh yang ideal, tetapi juga menggambar manusia dengan tubuh gemuk, pendek, kurus, bongkok, dan bentuk tubuh lain. Bentuk ini memang tidak ideal, namun mencerminkan keragaman

manusia. Ukuran proporsi tubuh manusia dewasa dan anak-anak sebagai berikut:



Gambar 56. Proporsi ubuh dewasa dan anak-anak

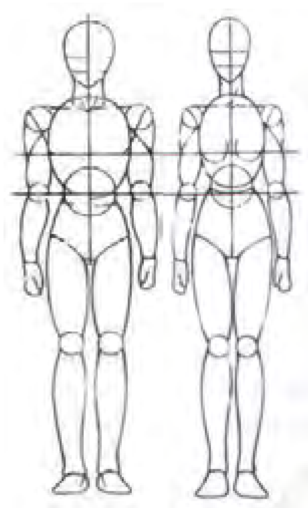
Pemahaman gambar proporsi manusia akan lenih mudah bila menggunakan metode sketsa manekin atau model manusia. Metode ini dapat membantu dan memudahkan memahami menggambar *figure* manusia dan gerak manusia. Metode sketsa manekin dikembangkan dari mencontoh model manekin tiga dimensi yang diubah menjadi model manekin dua dimensi. Manekin tiga dimensi bisa terbuat dari kayu, fiber, karet, dan plastik.



Gambar 57. Manekin dari kayu

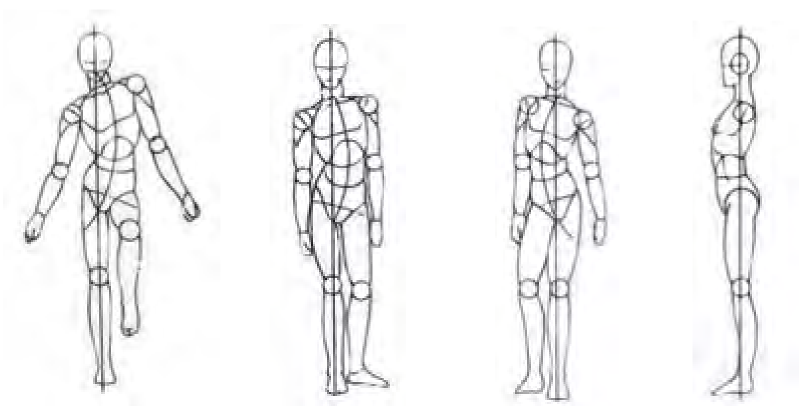
Pengubahan dari manekin tiga dimensi dijadikan dua dimensi. Cara yang digunakan adalah dengan menggambar manekin manusia tiga dimensi terlebih dahulu, kemudian diubah menjadi model dua dimensi, langkah selanjutnya dengan memberi gambar pakaian. Yang perlu diperhatian adalah gambar *torso* manekin pria dan wanita memiliki perbedaan pada bentuk dada, dan bentuk bahu. Gambar dada

pria lebih lebar dan besar, sedangkan dada wanita lebih oval dan kecil. Gambar bahu pria lebih lebar dan besar dibandingkan dengan bahu wanita yang lebih kecil dan ramping.



Gambar 58. Manekin pria dan wanita

Gambar manekin bisa sebagai dasar untuk menggambar *figure* manusia dalam posisi berdiri maupun posisi duduk. Posisi berdiri dan duduk frontal atau posisi berdiri dan duduk dari samping atau tampak tiga perempat. Dari gambar manekin kemudian tinggal menambah gambar otot, posisi mata, posisi tangan, dan kaki. Misalnya belajar menggambar mengenai proporsi dan posisi tubuh ketika berdiri dan duduk.





Gambar 59. Manekin posisi berdiri dan duduk

Gambar model manekin kemudian dijadikan gambar nyata dengan menambahkan kontur kulit, otot, dan organ tubuh lain. Penambahan kontur-kontur dengan cara penmbahan garis dan titik, baik garis tunggal maupun garis arsir. Misalnya dari gambar manekin di atas kemudian dijadikan gambar nyata atau utuh.



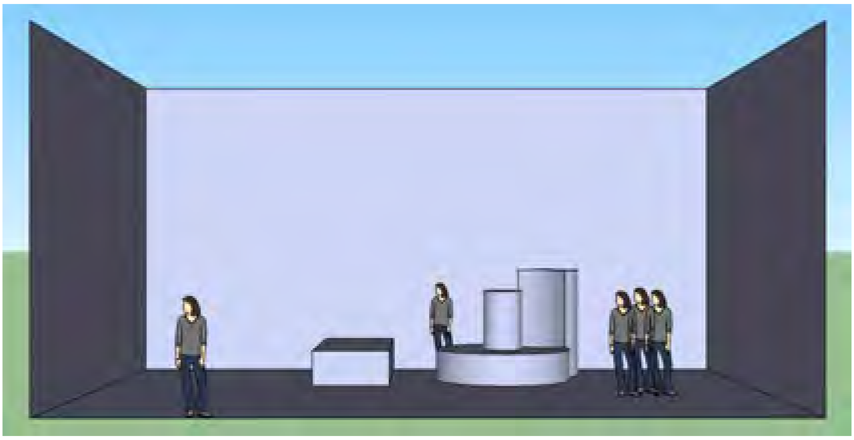


Gambar 60. Aplikasi manekin jadi gambar nyata

6. Menggambar Komposisi Ruang dan *Figure*

Menggambar komposisi ruang dan *figure* merupakan aplikasi pengetahuan menggambar ruang dan gambar *figure*. Teori komposisi dalam seni rupa adalah susunan objek gambar yang ada dalam bidang gambar. Pengertian objek disini adalah termasuk gambar ruang dan gambar *figure* pengetahuan gambar ruang dan *figure*. Sangat membantu penata artistik khususnya penata panggung saat mendesain atau merancang tata panggung pementasan teater. Tata artistik panggung adalah keseluruhan set panggung yang terlihat oleh penonton, dapat menciptakan ruangan, atmosfir yang sesuai konsep pementasan. Oleh karena itu, penata artistik harus mengetahui detail konsep pementasan, untuk itu perlu gambar disain atau rancangan tata panggung yang menciptakan kesan ruang.

Kesan ruang dapat tercipta adalah dengan menerapkan gambar perspektif, dimana prinsip perspektif adalah benda dan *figure* yang dekat dengan *draftman* akan lebih besar dari benda dan *figure* yang jauh. Benda dan *figure* dikomposisikan dalam gambar ruang. Dalam menyusun objek harus memperhitungkan skala. Konsep skala adalah perbandingan antara objek dalam gambar dengan objek sebenarnya. Menggambar rancangan panggung pementasan, perlu diketahui berapa ukuran panggung yang hendak ditata dan objek apa yang ada dalam rancangan.



Gambar 61. Komposisi ruang dan f*igure*

Contoh: menata atau mendesain panggung dengan ukuran panjang 12 m x lebar 8 m x tinggi 6 m yang harus dilakukan adalah hal ini sudah harus menjadi catatan sehingga bisa menyusun objek dan besaran objek yang ada dalam rancangan. Asumsi tinggi manusia 180 cm, maka kalau dilihat dengan teori skala adalah perbandingan tinggi manusia dengan tinggi ruang panggung adalah 1:3,5. Hal ini akan tampak wajar dalam sebuah gambar. Dan kalau dilihat secara perspektif, gambar manusia yang di depan akan kelihatan lebih tinggi dari yang paling belakang, meskipun ukuran manusia sama saja.

Skala antara *figure* dan ruang tidak hanya terbatas pada ruang panggung, tapi ruang auditorium secara keseluruhan. Jadi ketika merancang disain ruang bisa juga menggambar ruang secara keseluruhan. Keunikan menggambar disain panggung adalah menggambar ruang di dalam ruang gambar. Jadi objek gambar sebenarnya adalah gambar rancangan panggung. Hal ini yang membedakan antara gambar rancangan panggung dengan gambar ruang lain. Contoh gambar rancangan panggung dengan skala *figure* dan ruang secara keseluruhan seperti gambar di bawah ini:



Gambar 62. Komposisi ruang keseluruhan dengan f*igure*

Gambar 62 menunjukkan bahwa *figure* tampak sangat kecil, karena skala yang digunakan adalah *figure* tunggal dengan ruang secara keseluruhan. Jadi ketika membuat gambar komposisi antara ruang dan *figure*, yang perlu mendapat diperhatikan adalah aplikasi teori skala, dan yang dikuti dengan teori perspektif.

E. Rangkuman

Menggambar merupakan aktivitas mental dan fisik yang dituangkan dalam bentuk goresan tangan, pada media dua dan tiga dimensi untuk dikomunikasikan. Gambar mempunyai peranan sangat penting sebagai media ekspresi seni dan komunikasi gagasan. Komunikasi dalam bentuk gambar biasanya berupa desain yaitu bentuk rancangan sebelum benda atau pikiran dalam desain terwujud. Gambar desain pada awalnya dibuat secara manual dengan memanfaatkan alat dan bahan yang ada, dengan mengandalkan keterampilan tangan untuk mewujudkan gagasan yang hendak dikomunikasikan. Dengan berkembangannya komputer grafis, keterampilan tangan digantikan dengan sistem komputerisasi.

Gambar merupakan sarana berfikir secara kongkrit maupun abstrak, dengan mengolah gambar, logika, rasa, imajinasi, kreativitas, dan keterampilan dapat memecahkan masalah yang berkaitan dengan pemenuhan penunjang kehidupan. Fungsi gambar dalam kehidupan sehari-hari diantaranya merekam objek dan media merekam gagasan dan hasil pikiran kreatif imajinasi manusia. Gambar harus dipahami oleh orang lain, baik oleh apresiator atau sebagai pelaksana kerja (gambar desain), dan gambar juga memiliki sebagai dokumen.

Gambar dibentuk oleh unsur: titik, garis, bidang, dan citra atau kesan. Sebuah gambar dalam bidang kosong, selalu berawal dan berhenti pada titik. Garis adalah kumpulan dari sejumlah titik yang ditarik secara bersambung. Bidang adalah area yang dibuat oleh garis yang bertemu pada satu atau lebih titik pertemuan, sehingga dapat diukur luasnya. Citra

adalah kesan yang ditimbulkan oleh objek gambar sehingga membentuk persepsi bagi yang melihat.

Hal penting dalam menggambar adalah pemahaman terhadap azas menggambar yang. Azas merupakan dasar tempat menemukan kebenaran sebagai tumpuan berfikir atau pedoman berfikir. Azas menggambar adalah: skala, dimensi, proporsi, komposisi dan ruang, bayangan dan kedalaman. Skala adalah perbandingan objek gambar sesungguhnya dengan objek dalam bidang gambar. Dimensi diartikan ukuran atau segi adalah matra gambar bercitra dua dimensional (datar) dan tiga dimensional (volume, kedalaman) yang dapat dicapai melalui ukuran kesebandingan dengan objek lain dalam bidang gambar. Proporsi atau keseimbangan adalah perbandingan ideal yang dapat diserap oleh persepsi pengamat sehingga terjadi keseimbangan objek gambar. Komposisi atau susunan adalah susunan objek gambar yang ada dalam bidang gambar. Kesan ruang atau meruang dibentuk dengan efek garis dan bayangan.

Warna menjadi bagian kehidupan manusia sehari-hari dan teraplikasi dalam perabot, pakaian, rumah, makanan dan lingkungan. Warna merupakan unsur seni rupa yang sangat penting dan diakui sebagai salah satu wujud keindahan yang dapat dilihat mata manusia. Warna yang terlihat mata adalah hasil pembiasan cahaya pada *prismatic* yang menimbulkan *spectrum* warna seperti yang terlihat pada pelangi. Warna dikelompokkan menjadi tiga warna utama yaitu warna primer, warna sekunder, dan warna tersier. Selain tiga kelompok warna utama ada warna komplementer.

Karya gambar adalah representasi ingatan atau imajinasi seorang juru gambar (*drafstman*). Teknik yang digunakan ketika menggambar adalah; teknik garis atau *linear*, teknik arsir, teknik *fluke* atau *dussel*, teknik *pointiliring* atau titik, teknik blok, teknik *aquarel* dan teknik *plakat*. Teknik garis adalah teknik menggambar objek gambar dengan garis sebagai unsur utama, baik garis lurus atau garis lengkung. Teknik arsir adalah teknik dalam gambar dan karya grafis yang digunakan untuk memberi efek warna maupun bayangan dengan membuat garis paralel atau sejajar. Teknik *fluke* atau *dussel* disebut dengan teknik gosok, yaitu menggambar dengan cara menggosokkan tangan atau kertas yang sudah dibubuhi serbuk pensil. Teknik *pointiliring* yaitu teknik menggambar yang mempergunakan unsur titik sebagai pembentuk gambar. Teknik blok adalah teknik dalam menggambar yang dilakukan dengan cara menutup objek gambar dengan menggunakan satu warna, sehingga menimbulkan kesan blok. Teknik Aquarel adalah teknik menggambar yang menggunakan cat berbahan campuran air dan menggunakan sapuan warna tipis, sehingga hasilnya tampak transparan atau tembus pandang. Teknik Plakat adalah kebalikan teknik *aquarel*, merupakan teknik menggambar dengan

menggunakan cat dan sapuan warna yang tebal, sehingga hasilnya tampak pekat dan menutup.

Peralatan yang digunakan untuk menggambar sangat banyak dalam peralatan konvensional dan peralatan digital. Peralatan konvensional (manual) diantaranya pensil atau potlot, pena, crayon, konte, spayer air brush dan spidol. Sedang peralatan digital antara lain stilus dan mouse komputer dan peralatan lain yang menghasilkan efek sama seperti peralatan manual. Pensil adalah alat tulis dan gambar terbuat dari grafit murni. Spidol adalah alat tulis yang ujungnya lunak dan digunakan untuk menulis maupun menggambar pada media kertas, kayu atau kaca. Rapido adalah alat untuk menggambar pada kertas kalkir tau kertas biasa dengan presisi (ketepatan) tinggi. Pena adalah alat tulis dan gambar yang menggunakan tinta. Ballpoint adalah alat tulis yang digunakan sebagai alat gambar dan ini berisi tinta kental dengan ujung bola titik sebagai pembagi tinta kental.

Pewarna untuk media gambar sangat banyak, karena setiap benda yang meninggalkan bekas pada media gambar bisa dikelompokkan pada pewarna. Pewarna digunakan dalam menggambar Antara lain: pensil warna, cat air, cat minyak, cat poster, cat akrilik, cat semprot, pastel, tinta, krayon dan computer grafis. Pensil warna tidak berbeda dengan pensil biasa, hanya grafit pada pensil warna diberi warna. Cat air adalah pewarna dengan media pencampur air sering disebut aquarel. Cat minyak adalah cat yang terdiri atas partikel pigmen warna yang diikat dengan media minyak pengingkat pigmen warna. Cat poster adalah jenis pewarna gambar dengan pencampuran air. Cat akrilik yang berbasis air tersusun dari partikel yang menyebar dalam emulsi polimer akrilik. Pigmen cat akrilik kering berbentuk bubuk yang tidak larut dan tetap tersuspensi ketika dicampur dengan elmusi polimer akrilik. Cat semprot adalah sejenis pewarna gambar yang disemprotkan pada gambar. Pastel adalah pewarna gambar yang terbuat dari serbuk yang direkatkan dengan *Arabic gum* dan dibentuk menjadi batangan. Tinta merupakan bahan pewarna yang mengandung lemak dan aplikasinya dengan cara dioleskan untuk membentuk gambar pada kertas. Krayon adalah perwarna gambar yang terbuat dari campuran lilin dan kapur. Komputer grafis adalah sekumpulan teknologi yang digunakan untuk menciptakan seni (*art*) dengan komputer.

Media gambar sangat beragam, bahkan dapat dilakukan pada bahan apa saja asal permukaan datar. Namun yang biasa digunakan sebagai media gambar adalah kertas, kalkir, karton, kain, kanvas, kayu lapis, dan bahan sintetis. Kertas adalah bahan tipis dan rata yang dihasilkan dari kompresi serat yang berasal dari *pulp*. Kalkir disebut kertas minyak, berwarna putih dan berbentuk tipis seperti HVS tetapi lebih keras, kaku, tidak getas dan transparan. Karton adalah kertas tebal tetapi lebih

fleksibel dan lebih ringan daripada kardus. Kain adalah media gambar hasil tenunan benang (benang kapas, sutra, atau bahan sintetis). Kayu lapis atau tripleks adalah sejenis papan pabrikan yang terdiri dari lapisan kayu (*veneer* kayu) yang direkatkan bersama-sama.

Menggambar ruang adalah aplikasi gambar bangun ruang yang memiliki isi atau volume dan ada dalam bidang matematika. Benda atau ruang dalam kehidupan keseharian, merupakan refleksi dari bangun ruang dalam matematika, dan bangun ruang itu adalah kubus, balok, dan limas. Penata artistik adalah orang yang bekerja untuk memenuhi unsur artistik pada penyajian karya seni sesuai tuntutan artistik garapan, berdasarkan analisis naskah lakon dan arahan sutradara.

Menggambar ruang dilakukan dengan menggunakan metode perspektif dan metode sketsa. Hukum perspektif mengikuti garis lengkung muka bumi, sehingga benda yang jauh akan tampak kecil, begitu sebaliknya. Prinsip dasar gambar perspektif adalah mengikuti keadaan alam, karena mata manusia sudah terbiasa melihat benda sekeliling dalam bentuk perspektif. Mata manusia lebih cepat menangkap maksud sebuah gambar perspektif daripada gambar proyeksi orthogonal. Cara pandang gambar perspektif ada tiga, yaitu perspektif mata burung (tinggi), perspektif mata normal dan perspektif mata cacing, mata semut atau mata kodok (bawah).

Jenis perspektif dilihat dari titik hilang ada tiga jenis; yaitu perspektif satu titik hilang, perspektif dua titik hilang dan erspektif tiga titik hilang. Perspektif satu titik hilang merupakan cara menggambar perspektif yang paling mudah, karena keseluruhan objek pada bidang gambar dapat diukur dengan skala. Perspektif dua titik hilang merupakan cara menggambar objek dengan dua titik hilang yang berjauhan di sebelah kanan dan kiri garis cakrawala. Perspektif tiga titik hilang merupakan cara menggambar objek dengan cara mengikuti tiga titik hilang. Ketiga titik hilang berada pada kanan dan kiri sejajar dengan garis cakrawala dan satu titik hilang di atas atau di bawah garis cakrawala. Sketsa adalah gambar sederhana atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok. Menggambar ruang dengan metode sketsa adalah menggambar ruang secara sekilas, berupa garis besar, dan merupakan gambar yang belum jadi.

Gambar *figure* adalah gambar sosok manusia dengan berbagai karakter sosial, berbagai usia, mimik atau ekspresi, gerak dan berbagai cara berpakaian maupun peran sosial. Fokus menggambar manusia, yaitu proporsi, otot, jenis kelamin, dan posisi sudut pandang penggambar. Untuk mempermudah memahami gambar proporsi manusia, bisa menggunakan metode sketsa manekin atau model manusia. Metode ini dapat memudahkan memahami menggambar *figure* manusia dan gerak manusia.

Menggambar komposisi ruang dan *figure* merupakan aplikasi pengetahuan menggambar ruang dan gambar *figure*. Teori komposisi adalah susunan objek gambar yang ada dalam bidang gambar. Kesan ruang dalam gambar dapat diproses adalah dengan menerapkan gambar perspektif, dimana benda dan *figure* yang dekat akan lebih besar dari benda dan *figure* yang jauh. Keunikan gambar disain panggung adalah menggambar ruang di dalam ruang gambar. Jadi objek gambar yang sebenarnya adalah gambar rancangan panggung.

F. Latihan/Evaluasi

1. Apa yang anda ketahui tentang menggambar? Jelaskan secara kronologis.
2. Apa yang anda ketahui tentang fungsi gambar, baik jaman sekarang maupun jaman dulu.
3. Unsur-unsur apa yang membentuk gambar, jelaskan secara terperinci dan unsur itu bisa digunakan untuk apa?
4. Jelaskan tentang teori warna dan kenapa pengetahuan teori warna penting dalam pembelajaran tata artistik.
5. Peralatan dan media apa yang bisa digunakan untuk menggambar, jelaskan dan beri contoh.
6. Apa teknik menggambar itu penting dan jelaskan tentang teknik menggambar.
7. Bagaimana cara menggambar ruang dan apakah gambar ruang itu?
8. Bagaimana cara atau metode menggambar *figure* yang efektif dan apa fungsi gambar *figure* dalam pembelajaran tata artistik?
9. Menggapa seorang penata artistik harus belajar menggambar dan mengetahui dasar-dasar menggambar?
10. Untuk membuat gambar tata artistik, perlu mengaplikasikan teknik menggambar apa?

G. Refleksi

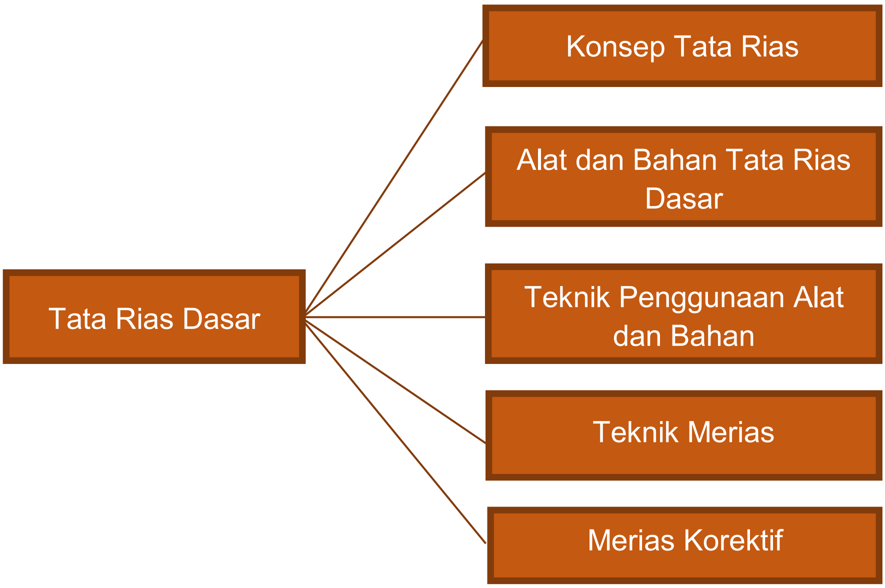
1. Manfaat apakah yang anda peroleh setelah mempelajari unit pembelajaran ini?
2. Apakah menurut anda unit pembelajaran ini menambah wawasan mengenai menggambar?
3. Bagaimana pendapat anda mengenai penggunaan bahan dan alat menggambar yang ada dalam unit pembelajaran ini?
4. Bagaimana pendapat anda mengenai gambar ruang dalam unit pembelajaran ini?

5. Menurut anda, manfaat apa yang bisa diperoleh dengan mempelajari gambar ruang dan gambar *figure* ini?

UNIT PEMBELAJARAN 2

Tata Rias Dasar

A. Ruang Lingkup Pembelajaran



B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari unit pembelajaran 2 peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan konsep dasar merias.
2. Menjelaskan alat dan bahan tata rias dasar.
3. Menjelaskan fungsi alat dan bahan tata rias dasar .
4. Mengemukakan teknik penggunaan alat dan bahan tata rias dasar.
5. Menjelaskan teknik merias.
6. Melakukan tata rias korektif.

Pembelajaran selama 16 JP (4 minggu x 4 JP)

C. Kegiatan Belajar

1. Mengamati

a. Menyerap informasi dari berbagai sumber belajar mengenai dasar tata rias
b. Mengamati alat dan bahan dasar tata rias.
c. Mengamati proses merias korektif.

2. Menanya

a. Menanyakan teknik penggunaan alat dan bahan dasar tata rias
b. Menanyakan tahap merias dasar bagian-bagian wajah.

3. Mengeksplorasi

Mencoba penggunaan alat dan bahan tata rias untuk merias bagian-bagian wajah tertentu.

4. Mengasosiasi

Membedakan teknik merias dengan alat dan bahan pada bagian-bagian wajah tertentu.

5. Mengomunikasi

Merias dasar (korektif) bagian-bagian wajah tertentu.

D. Materi

1. Konsep Tata Rias

a. Sejarah kosmetika

Kosmetik pertama kali digunakan oleh suku pemburu kuno. Mereka mengoleskan abu di bawah mata untuk mengurangi silau sinar matahari. Mereka juga mengubah bau tubuh dengan mengolesi tubuh mereka dengan air kencing binatang. Meskipun sangat primitif, praktik inilah yang memunculkan ide kosmetik seperti *eyeliner* dan *parfum*. Orang pertama yang berhasil membuat dan menerapkan produk disebut sebagai *cosmetologists* atau penata rias pertama.

Sekitar abad ke-53 SM pengetahuan kosmetika semakin berkembang dan semakin digemari dan akhirnya merupakan kebutuhan bagi setiap orang, wanita atau pria. Hal ini terbukti kosmetik berkembang sampai ke Negara Inggris dan Eropa

terutama Eropa bagian Utara dan Barat. Kemudian beberapa sekolah yang berhubungan dengan kesehatan dan kecantikan mencoba melakukan pemisahan tentang kosmetika. Abad ke-37 SM kosmetika dengan dua aliran yaitu: kosmetika menjadi satu dengan ilmu kedokteran dan ilmu pengetahuan, serta kosmetika yang dikaitkan dengan mode dan sandang.

Pemisahan ini semakin hari semakin berkembang pesat sesuai dengan lajunya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga industri kosmetika semakin banyak tumbuh dan menghasilkan berbagai produk kosmetika. Perkembanganya tidak hanya pada produk kosmetika, tetapi bahan pembuat kosmetika di seluruh dunia, baik Amerika, Eropa, Jepang maupun Indonesia. Perbedaannya adalah formula tiap jenis kosmetika disesuaikan dengan jenis kulit dan iklim daerah pemakai. Hal ini yang mendasari perbedaan produk kosmetika untuk daerah tropis dan daerah subtropis serta untuk kulit putih, coklat atau hitam.

Sejalan dengan pesatnya perkembangan kosmetika dan semakin digemari pemakainya, maka lahirlah tata cara yang mengatur, atau hukum kosmetika. Hukum kosmetika sama dengan hukum obat-obatan, yaitu untuk menghindari terjadinya kerusakan kulit yang dikenai kosmetika. Hukum kosmetika antara lain meliputi tata cara yang aman bagi pemakai, cara penyimpanan, cara pembuatan, dan lain-lain.

Kosmetika yang beredar dipasaran harus melalui uji klinis dengan dilakukan tes uji, penyimpanan dalam kurun waktu tertentu dan sebagainya, untuk menyatakan bahwa kosmetika tersebut aman digunakan bagi konsumen. Bagi konsumen harus memahami cara memilih dan cara penggunaan. Pemakaian kosmetika tidak ada istilah coba-coba atau karena melihat seseorang memakai dan cocok terus kita memakai kosmetika tersebut. Hal ini tidak boleh terjadi, karena bisa merusak kulit, bahkan lebih fatal terhadap kulit atau bagian tubuh lain.

Jadi dalam hukum kosmetika, bila seseorang tidak menguasainya dengan baik dan tepat, dikhawatirkan orang tersebut akan melakukan kesalahan dalam menggunakan kosmetika. Pemelihara kecantikan dan kesehatan, seharusnya tidak boleh melakukan dengan perkiraan atau coba-coba, tetapi harus memahami sifat kosmetika yang digunakan serta memahami kondisi kulit pemakai. Contoh pemakaian kosmetika perawatan kulit kepala dan rias rambut antara lain; pemakaian shampo, pemakaian obat keriting, cat rambut harus disesuaikan dengan kulit kepala dan rambut agar tidak menimbulkan efek yang tidak diinginkan. Untuk

itu perlu diketahui oleh setiap pemakai kosmetika tentang apa yang menjadi definisi dari kosmetika itu sendiri.

b. Kosmetik dalam budaya

Kecantikan, agama, dan obat-obatan adalah tiga alasan utama mengapa kosmetik dikembangkan di beberapa budaya kuno. Pengembang kosmetika antara lain budaya Mesir Kuno, Cina Kuno, Yunani dan Romawi Kuno, dan kebudayaan lain yang tidak terbukukan dengan baik. Setiap kebudayaan yang ada, memiliki tradisi maupun budaya mengembangkan kosmetika, tetapi dilakukan secara turun temurun dan tidak terbukukan dengan baik.



Gambar 63. Bahan alami kosmetika

Mesir Kuno, merupakan salah satu kebudayaan tertua yang berkaitan erat dengan kosmetika. Orang-orang Mesir kuno menggunakan make-up, *wig*, parfum, *eye liner*, *lipstick*, dan kosmetika lain yang merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari kerajaan atau semi-kerajaan. Produk mereka yang terkenal yaitu *eye liner*, berguna untuk mengurangi silau, mencegah infeksi mata, dan membuat mata terlihat cantik.

Kosmetik Cina Kuno dianggap sangat penting, terutama di kalangan bangsawan. Selama beberapa dinasti, kuku yang indah merupakan salah satu tanda kekayaan dan kemakmuran. Gaya rambut yang rumit, tata rambut, dan perawatan rambut merupakan sebuah bentuk seni yang indah.

Kebudayaan Yunani dan Romawi Kuno, terkenal dengan *indulgensi* mandi mereka yang rumit, termasuk segala macam *lotion* dan ramuan. Mereka memakai parfum, bedak, *blush*, eyeliner, dan lipstick. Penggunaan wig, penyambungan rambut,

removal rambut, dan mewarnai rambut merupkan hal yang populer pada jaman itu bagi mereka yang mampu.

Zaman modern, pengaruh budaya dan teknologi mempengaruhi perkembangan tata rias kecantikan. Meskipun masih berhubungan dengan rambut, kulit, dan kuku, saat ini tata rias memberi peluang posisi pekerjaan. Selain itu, untuk menjadi seorang penata rias yang ahli, harus mengambil kelas formal khusus tata rias. Pada zaman modern, penata rias sudah bisa dijadikan sebagai sebuah karir, misalnya menjadi seorang teknisi kuku, make-up artis, penata rambut, teknisi *wig*, *esthetician*, spesialis *hair removal*, atau spesialis perawatan kulit

c. Definisi kosmetika

Kosmetika berasal dari kata Yunani yakni *kosmetikos* yang berarti keahlian dalam menghias. Para ahli berpendapat bahwa definisi kosmetika diseluruh dunia harus sama. Di Indonesia definisi kosmetika sesuai dengan keputusan pula Menteri Kesehatan Republik Indonesia (1976) yakni; Kosmetika adalah bahan atau campuran bahan untuk digosokkan, dilekatkan, dituangkan, dipercikan atau disemprotkan pada, dimasukkan dalam, dipergunakan pada bahan atau bagian badan manusia dengan maksud membersihkan, memelihara, menambah daya tarik atau mengubah rupa dan tidak termasuk golongan obat. Sedangkan obat dirumuskan sebagai bahan, zat atau benda yang dipakai untuk diagnosis, pengobatan dan pencegahan suatu penyakit atau bahan, zat yang dapat mempengaruhi struktur dan faal tubuh.

Definisi kosmetika dalam peraturan Menteri Kesehatan RI No. 445/Menkes/Permenkes/1998 adalah sebagai berikut: kosmetika adalah sediaan atau paduan bahan yang siap untuk digunakan pada bagian luar badan (*epidermis*, rambut, kuku, bibir dan organ kelamin bagian luar), gigi dan rongga mulut untuk membersihkan, menambah daya tarik, mengubah penampakan, melindungi supaya tetap dalam keadaan baik, memperbaiki bau badan tetapi tidak dimaksudkan untuk mengobati atau menyembuhkan suatu penyakit. Syahrial (1992) lebih mempertegas lagi bahwa; karena tuntutan manusia berusaha menggabungkan kosmetika dengan bahan obat sampai pada batas-batas tertentu dan kegunaan tertentu pula.



Gambar 64. Alat dan bahan tata rias

Berdasarkan pada pengertian di atas, maka definsi kosmetika dengan definisi obat tidak sama. Namun dalam beberapa hal keduanya saling berkaitan, baik tujuan, kegunaan atau manfaat yang diperoleh.

d. Tata rias teater

Sejarah tata rias dimulai saat manusia menjadi sadar akan dirinya. Ketika manusia mulai menyadari bahwa diri mereka ingin terlihat lebih menarik, maka manusia lain membantu untuk memperbaiki penampilan. Tata rias adalah seni menciptakan keindahan fisik termasuk rambut, kulit, dan kuku. Jadi tata rias teater adalah tata rias yang difungsikan untuk menunjang pementasan teater, khususnya digunakan oleh pemeran untuk menciptakan keindahan fisik sesuai dengan tuntutan peran yang dimainkan.

e. Fungsi tata rias teater

Tata rias diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Tata rias dalam teater mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni mengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh. Tata Rias dalam teater bermula dari pemakaian kedok atau topeng untuk menggambarkan karakter tokoh. Contoh, teater Yunani yang memakai topeng lebih besar dari wajah pemain dengan garis tegas agar ekspresi dapat dilihat oleh penonton. Beberapa teater primitif menggunakan bedak tebal yang dibuat dari bahan alam, seperti tanah, tulang, tumbuhan, dan lemak binatang. Pemakaian tata rias akhirnya menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari peristiwa teater.

Tokoh teater memiliki karakter berbeda. Penampilan tokoh yang berbeda-beda membutuhkan penampilan yang berbeda sesuai karakter. Tata rias merupakan salah satu cara menampilkan karakter tokoh yang berbeda-beda tersebut. Tata rias dalam teater berfungsi untuk:

1) Menyempurnakan Penampilan Wajah

   Wajah seorang pemain memiliki kekurangan yang bisa disempurnakan dengan mengaplikasikan tata rias. Misalnya pemain memiliki hidung yang kurang mancung, mata yang tidak ekspresif, bibir yang kurang tegas, dan sebagainya. Tata rias bisa menyempurnakan kekurangan tersebut sehingga muncul kesan hidung tampak mancung, mata menjadi lebih ekspresif, dan bibir bergaris tegas. Penyempurnaan wajah dilakukan pada pemain yang secara fisik telah sesuai dengan tokoh yang dimainkan. Misalnya, seorang remaja memerankan siswa sekolah. Tata rias tidak perlu mengubah usia, tetapi cukup menyempurnakan dengan mengoreksi kekurangan yang ada untuk disempurnakan. Pemain yang tidak menggunakan rias, wajahnya akan tampak datar, tidak memiliki dimensi.

2) Menggambarkan Karakter Tokoh

   Karakter berarti watak. Tata rias berfungsi melukiskan watak tokoh dengan mengubah wajah pemeran menyangkut aspek umur, ras, bentuk wajah, dan tubuh. Karakter wajah merupakan cermin psikologis dan latar sosial tokoh yang hadir secara nyata. Misalnya, seorang yang optimis digambarkan dengan tarikan sudut mata cenderung ke atas. Sebaliknya, tokoh pesimistis cenderung memiliki karakter garis mata yang menurun. Tata rias memiliki kemampuan mengubah sekaligus menampilkan karakter yang berbeda dari pemeran.

3) Memberi Efek Gerak pada Ekspresi Pemain

   Wajah seorang pemain di atas pentas, tampak datar ketika tertimpa cahaya lampu. Oleh karena itu dibutuhkan tata rias untuk menampilkan dimensi wajah pemain. Tata rias berfungsi menegaskan garis wajah karakter, sehingga saat berekspresi muncul efek gerak yang tegas dan dapat ditangkap oleh penonton. Seorang penata rias harus mencermati gerak ekspresi wajah untuk menentukan garis yang akan dibuat.

4) Menghasilkan Garis-garis Wajah sesuai dengan Tokoh

Menampilkan wajah sesuai dengan tokoh membutuhkan garis baru yang membentuk wajah baru. Fungsi garis tidak sekedar menegaskan, tetapi juga menambahkan sehingga terbentuk tampilan yang berbeda dengan wajah asli pemain. Misalnya, seorang remaja yang memerankan seorang berumur 50 tahun. Wajah perlu ditambahkan garis-garis kerutan sesuai wajah seorang berusia 50 tahun. Seorang yang berperan menjadi tokoh binatang, maka perlu membuat garis-garis baru sesuai dengan karakter wajah binatang yang diperankan.

5) Menambah Aspek Dramatik

Peristiwa teater selalu tumbuh dan berkembang. Tokoh-tokoh mengalami berbagai peristiwa sehingga terjadi perubahan dan penambahan tata rias. Misalnya, seorang tokoh tertusuk belati, tertembak, tersayat wajahnya, maka dibutuhkan tata rias yang memberikan efek sesuai dengan kebutuhan. Tata rias bisa memberikan efek dramatik dari peristiwa yang terjadi dengan menciptakan efek tertentu sesuai kebutuhan.

f. Jenis tata rias teater

Tata rias dalam teater ada beberapa jenis, dan ini dipengaruhi oleh gaya pementasan teater. Tata rias teater dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu; tata rias korektif, tata rias fantasi, dan tata rias karakter.

1) Tata Rias Korektif

Tata rias korektif (*corective make-up* atau *Straight make-up*) merupakan bentuk tata rias yang bersifat menyempurnakan (koreksi). Tata rias ini menyembunyikan kekurangan yang ada pada wajah dan menonjolkan hal yang menarik dari wajah. Setiap wajah memiliki kekurangan dan kelebihan. Seseorang yang memiliki bentuk wajah kurang sempurna, misalnya dahi terlalu lebar, hidung kurang mancung, dan sebagainya, dapat disempurnakan dengan tata rias korektif. Seorang pemain membutuhkan tata rias korektif ketika tampilan tidak membutuhkan perubahan usia, ras, dan perubahan bentuk wajah. Biasanya pemeran memiliki kesesuaian dengan tokoh yang diperankan. Wajah pemain cukup disempurnakan dengan menyamarkan, menegaskan, dan menonjolkan bagian wajah sesuai tokoh yang diperankan.

2) Tata Rias Fantasi

Tata rias fantasi dikenal dengan tata rias karakter khusus. Disebut tata rias karakter khusus, karena menampilkan wujud rekaan dengan mengubah wajah tidak realistik. Tata rias fantasi menggambarkan tokoh yang tidak riil keberadaannya dan lahir berdasarkan daya khayal semata. Tipe tata rias fantasi beragam, mulai dari badut, tokoh horor, sampai binatang. Beberapa teater di Asia, seperti *Opera Cina* dan *Kabuki* menggunakan jenis tata rias fantasi. Tata Rias *Opera Cina* menyerupai topeng. Wajah pemain yang sebenarnya tak tampak. Tata Rias *Kabuki* memiliki pola yang menggambarkan karakter berbeda.



Gambar 65. Tata rias *opera cina*



Gambar 66. Tata rias *kabuki*

Pola tata rias pada Kabuki diaplikasikan pada wajah pemain yang seluruhnya dibuat putih.



Gambar 67. Aplikasi tata rias kabuki

3) Tata Rias Karakter

Tata rias karaker adalah tata rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat, dan ciri khusus yang melekat pada tokoh. Tata rias karakter dibutuhkan ketika karakter wajah pemeran tidak sesuai dengan karakter tokoh. Tata rias karakter tidak sekedar menyempurnakan, tetapi mengubah tampilan wajah. Contoh, mengubah umur pemeran dari muda menjadi tua. Mengubah anatomi wajah pemain untuk memenuhi tuntutan tokoh dapat juga digolongkan sebagai tata rias karakter, misalnya memanjangkan telinga, misal tokoh suku Dayak Kalimantan yang memiliki tradisi memanjangkan telinga.



Gambar 68. Mengubah usia pemeran



Gambar 69. Mengubah anatomi tubuh

2. Alat dan Bahan Tata Rias Dasar

Pengetahuan bahan dan peralatan tata rias sangat penting bagi seorang penata rias. Pengetahuan bahan dan peralatan menjadi dasar untuk memilih bahan dan alat yang sesuai dengan kebutuhan. Perkembangan zaman dan teknologi membawa konsekuensi pada teknologi bahan dan peralatan tata rias. Hampir setiap tahun bahan kosmetik diproduksi dengan berbagai jenis dan kualitas yang beragam.

Peralatan tata rias sangat beragam tergantung kegunaan. Beberapa memiliki fungsi yang sangat khusus untuk merias bagian yang sangat khusus seperti alis, bulu mata, dan lain sebagainya. Dengan mengenal peralatan tata rias maka kesalahan penggunaan alat bisa diminimalisir. Sering terjadi pada penata rias amatir, yang sembanrangan mempergunakan peralatan tata rias, sehingga menyebabkan alat mudah rusak atau tidak dapat digunakan dengan baik. Peralatan dasar penata rias adalah:

a. Sikat alis

Sikat alis memiliki bentuk ganda. Pada satu sisi berbentuk sisir kecil dan sisi lain adalah sikat yang berbentuk seperti sikat gigi. Fungsinya untuk merapikan alis, baik sebelum dan sesudah pemakaian pencil alis dan *shadow*.



Gambar 70. Sikat alis

b. Sikat bulu mata

Sikat bulu mata adalah sikat dengan bulu-bulu yang ditata melingkar seperti spiral. Sikat ini memiliki karakter bulu sikat yang kasar. Fungsinya untuk membersihkan bulu mata dan menyempurnakan *maskara* yang tidak rata.



Gambar 71. Sikat bulu mata

c. Kuas alis

Kuas alis berbulu halus atau kasar. Ujung kuas dipotong menyerong atau diagonal. Kuas ini digunakan untuk membaurkan pensil alis atau *eye shadow* yang telah diaplikasikan sehingga terlihat rapi dan natural.



Gambar 72. Kuas alis

d. Kuas *eye liner*

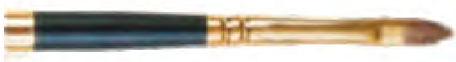
Kuas *eye liner* ada dua macam. Pertama, kuas dengan bulu-bulu halus, agak panjang dan ramping. Kuas *eye liner* berfungsi untuk melukis garis mata. Melukis garis mata bisa memakai *eye shadow* atau *eye liner* cair. Apabila menggunakan bahan *eye shadow*, kuas dalam keadaan basah. Sebaliknya kalau menggunakan bahan *eye liner* cair, kuas dalam keadaan kering. Kedua, kuas dengan bulu-bulu halus, ujung bulat dan bulu agak tebal. Kuas ini berfungsi menyempurnakan dan memadukan *eye liner* dengan pencil mata.



Gambar 73. Kuas *eyeliner*

e. Kuas bibir

Kuas bibir berukuran sedang dengan bulu lembut dan berujung lancip. Digunakan untuk mengaplikasikan pewarna bibir dan *lip gloss*.



Gambar 74. Kuas bibir

f. Kuas *concealer*

Kuas *concealer* memiliki ukuran bervariasi. Kuas ini digunakan unuk mengaplikasikan *concealer* pada noda yang terdapat di wajah. Kuas yang berukuran kecil dipakai untuk menjangkau sudut-sudut wajah, seperti sudut mata.



Gambar 75. *Kuas concealer*

g. Kuas *eye shadow*

Kuas *eye shadow* terdiri dari dua jenis, pertama, berbentuk pipih, berujung tipis, dengan bulu lembut. Fungsinya sebagai pembentuk garis (ujung kuas pada posisi mendatar), untuk mengisi, dan pembaur warna (ujung kuas dalam posisi berdiri). Kedua, kuas berbulu tebal, lembut, dan ujung bulat. Kuas ini digunakan unuk membantu menyempurnakan sapuan gradasi warna *eye shadow*. Pengaplikasian tidak memerlukan satu titik berat. Fungsi lain kuas ini adalah untuk membentuk dan menghaluskan bayangan hidung. Kuas ini terdiri atas berbagai ukuran. Ukuran kecil digunakan

sebagai aplikator pada daerah yang membutuhkan titik berat atau membentuk garis, misalnya pada sudut mata atau tepian kelopak mata. Kuas besar untuk membentuk *highlight*. Pada prinsipnya makin ke atas ukuran kuas yang digunakan, makin besar. Untuk warna lebih pekat, kuas dapat digunakan dalam keadaan basah.



Gambar 76. Kuas *eye shadow*

h. Kuas kipas

Kuas kipas berbentuk pipih dan melebar seperti kipas. Terbuat dari bulu yang sangat halus. Kuas ini digunakan untuk membersihkan serpihan kosmetik yang mengotori wajah.



Gambar 77. Kuas kipas

i. Kuas *shading*

Kuas *shading* memiliki bulu lembut, tebal, dan ujungnya dibentuk serong. Digunakan untuk aplikasi teknik *shading* pada bagian wajah yang bersudut, seperti hidung atau rahang.



Gambar 78. Kuas *shading*

j. Kuas *blush on*

Kuas *blush on* (*blush brush*) memiliki gagang langsing dengan bulu lembut dan agak tebal. Berfungsi untuk mengaplikasikan *blush on* pada pipi atau bagian wajah lain.



Gambar 79. Kuas *blush on*

k. Kuas *powder*

Kuas *powder* bergagang besar dengan bulu lembut dan gemuk. Kuas ini digunakan untuk mengaplikasikan *losse powder.* Bisa juga digunakan untuk *finishing* yaitu menyatukan bahan rias agar terpadu lebih sempurna.



Gambar 80. Kuas *powder*

l. Velour powder puff

Velour powder puff terbuat dari bahan sejenis beludru yang lembut. Berbentuk bundar dan tersedia dalam dua ukuran, yaitu besar dan kecil. Besar untuk mengaplikasikan bedak tabur dan kecil untuk bedak padat pada wajah.



Gambar 81. *Powder Puff*

m. Spon wajik

Spon wajik berbentuk segi tiga. Terbuat dari bahan *latex*. Digunakan untuk meratakan *conceleor* atau *foundation* pada bagian wajah yang sulit dijangkau, seperti bagian bawah mata, sudut mata, dan hidung.



Gambar 82. Spon wajik

n. Spon bundar

Spon bundar terbuat dari bahan *latex* memiliki sifat tidak menyerap. Fungsi spon bundar adalah untuk mengaplikasikan *foundation*.



Gambar 83. Spon bundar

o. *Aplikator* berujung spon

Aplikator dengan bagian ujung terbuat dari spon digunakan untuk mengaplikasikan *eye shadow*. Tata rias biasanya menggunakan beberapa warna *eye shadow*. Idealnya setiap warna menggunakan satu *aplikator*, sehingga warna tidak kotor.



Gambar 84. *Aplikator*

p. Pinset

Pinset terbuat dari logam dengan ujung pipih. Pinset berfungsi untuk mencabut bulu alis. Pinset juga bisa dimanfaatkan untuk mengaplikasikan bulu mata palsu.



Gambar 85. Pinset

q. Gunting

Gunting idealnya tersedia dalam berbagai ukuran, setidaknya tersedia gunting kecil, baik gunting biasa, maupun gunting potong. Gunting potong rambut bisa dimanfaatkan untuk merapikan alis, kumis, dan jenggot. Gunting potong rambut bermanfaat pula untuk mengaplikasikan kumis dan jenggot palsu.



Gambar 86. Gunting tata rias

r. Pencukur alis

Alat pencukur alis berupa pisau kecil yang bergerigi. Alat ini berguna untuk membentuk alis.



Gambar 87. Penucukur alis

s. Penjepit bulu mata

Penjepit bulu mata terbuat dari logam. Bergagang seperti gunting dengan ujung melengkung seperti bulu mata. Fungsinya untuk melentikkan bulu mata.



Gambar 88. Penjepit bulu mata

Alat yang telah disebutkan di atas adalah alat pokok, disamping itu, penata rias harus melengkapi dengan alat penunjang tata rias, antara lain lenan, barang habis pakai, scotch tape, lem make-up, bulu mata palsu, dan rambut sintetis.

1) Lenan

Lenan biasa digunakan untuk merias wajah adalah *cape,* bandana, handuk kecil, dan waslap. *Cape* dipakai untuk menutup pakaian pada waktu dirias agar tidak kotor terkena percikan kosmetik. Bandana dipakai untuk mengikat rambut agar tidak mengganggu pada waktu wajah dirawat atau dirias. Handuk kecil digunakan untuk menutup kepala atau rambut sebagaimana bandana pada waktu merawat wajah atau digunakan untuk melembabkan kulit wajah pada waktu kulit wajah akan dirawat. Waslap digunakan untuk mengangkat masker dan untuk melembabkan kulit wajah yang akan dirawat.





Gambar 89. Cape *make-up* Gambar 90. Bandana

2) Barang Habis Pakai

Bahan pelengkap lain yang biasa digunakan dalam merias atau merawat kulit wajah adalah barang yang habis seperti *tissue, cotton bud*, kapas, dan es batu. Bahan pelengkap tersebut digunakan untuk membantu mendapatkan hasil rawatan dan riasan yang rapih dan tahan lama.



Gambar 91. Barang habis pakai

3) *Scocth Tape*

Scotch tape berguna untuk mengoreksi mata yang tidak seimbang atau mengganjal kelopak mata agar menjadi lebih besar. *Scotch tape* dibuat dari bahan plastik atau bahan yang membuat *eye shadow* mudah menempel pada kelopak mata. Jenis lain adalah *scotch tape glitter* atau selotip mata yang berkilau, selain berfungsi untuk memperbesar kelopak mata, juga sangat efektif untuk diaplikasikan sebagai perona mata yang memberikan kesan dramatis dan glamour. Intensitas efek kilau yang dimunculkan *scotch tape glitter* lebih besar dibandingkan dengan penggunaan *eye shadow* yang mengandung *glitter*.



Gambar 92. *Scotch tape glitter*

4) Lem Kosmetika

Lem kosmetika adalah lem khusus untuk merekatkan bulu pada waktu proses tata rias. Lem ini digunakan untuk merekatkan bulu pada tata rias, baik bulu mata palsu, kumis palsu, jenggot palsu, atau rambut palsu. Lem ini aman bagi kulit, tapi harus sesuai dengan petunjuk pemakaian.

5) Bulu Mata Palsu

Bulu mata palsu, digunakan untuk membuat bulu mata tampak lebih panjang, lebat, dan indah sehingga menunjang kesempurnaan penampilan riasan wajah. Bulu mata palsu terbuat dari bahan sintetis dengan ketebalan yang beragam dan tersedia berbagai model, antara lain:

a) Bulu mata bawah. Bulu mata bawah memberikan kesan cantik pada mata. Bulu mata ini menjadikan seseorang tampil ala *baby doll*, bisa dipotong dan bisa digunakan setengah.



Gambar 93. Bulu mata bawah

b) Bulu mata angsa. Bulu mata angsa bagian ujung bulu matanya lebih panjang. Dengan bulu mata angsa seseorang tampak unik dan tampil beda, sehingga sangat cocok dipakai oleh seseorang yang senang bereksperimen dan senang menjadi pusat perhatian.



Gambar 94. Bulu mata angsa

c) Bulu mata menyamping dan lebat. Hampir semua bulu mata palsu, lentik, dan ke depan, tetapi bulu mata palsu ini bentuknya menyamping. Bagi yang memiliki mata belo dan ingin tampak lebih kecil, bulu mata jenis ini sangat membantu dalam membuat penampilan mata terkesan lebih sipit.



Gambar 95. Bulu mata menyamping

d) Bulu mata berwarna. Bulu mata tidak selamanya berwarna hitam, tetapi ada juga bulu mata yang beraneka warna. Bulu mata warna dapat diserasikan ketika menggunakan rambut palsu dengan warna yang mencolok. Bulu mata ini bisa menjadi paduan yang menarik, karena dapat diserasikan dengan warna rambut palsu atau warna busana yang digunakan.



Gambar 96. Bulu mata berwarna

e) Bulu mata yang menampilkan kesan kemilau. Bagi yang suka berpenampilan glamour, bulu mata palsu ini sangat cocok digunakan. Pada malam hari, kemilau bulu mata palsu ini akan sangat terlihat, karena bulu mata ini ditaburi butiran-butiran aksesoris seperti mutiara, mote, payet atau kristal.



Gambar 97. Bulu mata *blink*

f) Bulu mata silang. Bulu mata silang akan membuat penampilan mata terlihat sempurna. Bulu mata ini sangat cocok digunakan untuk acara pesta dan mata terlihat berkarakter.



Gambar 98. Bulu mata silang

g) Bulu mata per-satuan. Bulu mata ini bertuknya persatuan, jadi bisa digunakan pada bagian tertentu yang ingin terlihat panjang atau tebal. Bagian ujung bulu mata, biasanya yang ingin terlihat tebal dan panjang.



Gambar 99. Bulu mata satuan

h) Bulu mata bawah natural. Bulu mata palsu ini fungsinya hanya untuk mempertebal bulu mata bawah, sehingga mata terkesan lebih hidup.



Gambar 100. Bulu mata bawah natural

i) Bulu mata tebal bentuk *zig zag*. Bulu mata palsu ini bisa dijadikan kreasi bila ingin mencoba bermacam-macam karakter dan riasan mata akan terlihat unik.



Gambar 101. Bulu mata *zig-zag*

6) Rambut Palsu

Rambut palsu adalah rambut yang terbuat dari bulu kuda, rambut manusia, wol, bulu, rambut yak, rambut kerbau, atau bahan sintetis. Pemakaian rambut palsu untuk kepentingan mode atau berbagai alasan estetika, termasuk mematuhi budaya dan agama. Kata *wig* dalam bahasa Inggris adalah singkatan dari *periwig* dan pertama kali muncul dalam bahasa Inggris sekitar tahun 1675. Rambut palsu dapat digunakan sebagai aksesori kosmetik, kadang-kadang dalam konteks agama. Aktor sering memakai rambut palsu dalam rangka untuk lebih menggambarkan karakter. Rambut palsu bisa dipotong-potong untuk membuat kumis, jenggot, maupun untuk tambahan rambut demi kepentingan tata rias.



Gambar 102. Rambut palsu

Penata rias harus mengerti bahan merias dan tersedia di pasaran. Bahan merias biasa tersedia di toko kosemetik. Masing-masing bahan digunakan secara berbeda sesuai pentahapan dan fungsi tata rias, seperti dijelaskan berikut:

a) *Cleanser*

Cleanser disebut pembersih. *Cleanser* bentuknya macam-macam, seperti krim, *gel*, dan *lotion*. *cleanser* berfungsi untuk membersihkan wajah dari kotoran, sehingga wajah menjadi bersih dan bebas lemak. Ada pula j *cleanser* khusus yang digunakan untuk membersihkan bagian wajah yang sensitif, seperti bibir atau bagian kelopak mata.



Gambar 103. *Cleanser*

b) *Astringent*

Astringent disebut *toner*, *clarifying*, atau penyegar. *Astringent* berbentuk cair dan berfungsi menyegarkan wajah. *Astringent* mengandung banyak alkohol. *Astringer* yang baik sedikit

kandungan alkoholnya. Saat ini banyak produk penyegar yang mengandung sedikit alkohol atau tanpa alkohol. Jenis penyegar tanpa alkohol lebih aman untuk kulit.



Gambar 104. *Astringent*

c) *Concealer*

Pada wajah manusia sering terdapat noda hitam atau coklat yang mengganggu penampilan. Capek dan kurang istirahat sering menimbulkan berkas hitam melingkar di sekitar mata. *Concealer* adalah sejenis bahan tata rias yang berfungsi untuk menyamarkan sekaligus menutup kekurangan tersebut. *Concealer* berbentuk krim, *compact*, dan stik. Cara pemakaian dioleskan pada bagian yang perlu disamarkan atau ditutup.



Gambar 105. *Concealer*

d) *Foundation*

Foundation disebut alas bedak. Berfungsi memberikan efek mulus pada wajah. Foundation diaplikasikan sesudah *concelear*. *Foundation* memiliki berbagai bentuk, seperti krim, stik, atau *compact* (padat). *Foundation* tersedia dalam berbagai tingkatan warna, mulai dari netral, terang ,sampai warna gelap sesuai dengan warna kulit manusia. Penggunaan pada wajah bisa dilakukan dengan tangan atau spon.



Gambar 106. *Foundation*

e) *Losse Powder*

Losse Powder biasa bedak tabur. *Losse powder* berbentuk bubuk halus dan lembut. *Losse powder* juga tersedia dalam berbagai tingkatan warna sesuai dengan kulit manusia. Fungsinya untuk menyempurnakan pori-pori yang terbuka. Pori-pori akan tersamarkan dan kulit wajah tampak lebih sempurna. *Losse powder* juga berfungsi menyatukan *concealer* dengan *foundation.*



Gambar 107. *Losse powder*

f) *Compact Powder*

Compact powder disebut bedak padat. Bedak padat berfungsi untuk lebih menyempurnakan wajah. Wajah menjadi

tambah mulus. Sebagaimana bedak tabur, bedak padat memiliki berbagai macam tingkatan warna.



Gambar 108. *Compact powder*

g) *Blush on*

Blush on disebut pemerah pipi. Bahan ini untuk memberikan rona merah pada pipi sehingga tampil lebih segar dan berseri. *Blush on* tersedia dalam berbagai tingkatan warna, mulai dari merah muda sampai merah tua.



Gambar 109. *Blush on*

h) Kosmetik Bibir

Kosmetik bibir digunakan untuk membentuk dan memperindah bibir. Peralatan yang digunakan bermacam-macam tergantung pembentukan dan warna yang diinginkan. Setiap bibir manusia memiliki karakter berbeda dan terkadang menggambarkan watak pemiliknya. Untuk mengubah kesan asli, bentuk bibir perlu disesuaikan dengan karakter peran. Untuk mebentuk dan memperindah bibir diperlukan.

(1) *Lipstick.* Pemerah atau pewarna bibir. *Lipstick* tersedia dalam bentuk stik dan krim padat yang dikemas seperti kemasan bedak padat. Pemerah bibir tersedia dalam berbagai macam warna. Mulai dari merah dengan berbagai tingkatan warna, violet, coklat, sampai warna gelap yang cenderung hitam. *lipstick* berfungsi untuk memberi warna pada bibir. Setiap warna menghasilkan karakter berbeda.



Gambar 110. *Lipstick*

(2) *Lip liner* berbentuk pencil yang berfungsi memberi garis atau kontur bibir sesuai yang dikehendaki. *Lip liner* berfungsi membentuk bibir untuk menghasilkan kesan tertentu. Misalnya bibir yang tipis dapat diubah kesannya menjadi bibir yang penuh dengan membentuk bibir menggunakan *lip liner*. *Lip liner* tersedia dalam berbagai warna.



Gambar 111. *Lip liner*

(3) *Lip gloss* adalah bahan yang membuat bibir tampil mengkilat dan memiliki efek cahaya. *Lip gloss* membuat bibir tampil segar. *Lip gloss* berbentuk stik dan krim padat. Pengaplikasiannya sesudah *lip stick* dan *lip liner*.



Gambar 112. *Lipgloss*

(4) Kosmetik Mata

Sama dengan kosmetika bibir, kosmetik untuk membentuk dan memperindah mata bermacam-macam. Dengan kosmetik ini mata pemain dapat dibuat sesuai dengan tuntutan karakter peran yang akan dimainkan. Beberapa kosmetik mata antara lain:

(a) *Eye shadow* atau perona mata berbentuk *compact* atau padat. Diaplikasikan pada kelopak mata untuk menambah karakter. *Eye shadow* dapat difungsikan untuk membentuk alis. terutama warna gelap. Dalam pementasan teater, *eye shadow* dimanfaatkan untuk membuat *shadow* dan *highlight* pada bagian wajah tertentu.



Gambar 113. *Eye shadow*

(b) *Eye liner* digunakan untuk memberi kontur atau garis pada mata sesuai yang dikehendaki. Tujuannya agar mata lebih tampak ekspresif, *eye liner* berbentuk pensil dan berbentuk cair.



Gambar 114. Eyeliner

(c) *Maskara* berfungsi menebalkan dan melentikkan bulu mata. Dikemas dalam tabung kecil yang sudah dilengkapi dengan aplikator khusus yang ujungnya seperti sikat lembut. Sikat difungsikan untuk membentuk bulu mata menjadi lentik.



Gambar 115. Maskara

(d) Pensil Alis, berfungsi untuk membentuk dan memberi tebal pada alis. Dalam pementasan teater, pencil alis juga dimanfaatkan untuk membuat garis-garis pembentuk pada wajah. Misalnya, untuk membuat garis kerutan pada wajah. Pensil alis tersedia dalam dua warna, yaitu hitam dan coklat.



Gambar 116. Pensil alis

(5) *Body Painting*

Body painting adalah bahan yang bersifat opak (menutup) berbentuk krim dan stik. Di Indonesia banyak tersedia dalam bentuk krim. Bahan ini biasa digunakan untuk tata rias fantasi. Tersedia dalam berbagai warna, mulai dari putih, hitam, merah, hijau, biru, dan kuning. *Body painting* berfungsi pula untuk melukis badan, seperti membuat *tatto* atau memberi warna pada bagian badan tertentu.



Gambar 117. *Body painting*

3. Teknik Penggunaan Alat dan Bahan

Teknik penggunaan alat dan bahan adalah pengetahuan bagaimana cara menggunakan alat dan bahan untuk bekerja. Alat dan bahan tata rias harus terkuasai sebelum merias agar mendapatkan hasil yang maksimal. Selain itu dengan mengetahui teknik penggunaan

alat dan bahan, tidak akan terjadi kesalahan aplikasi alat dan bahan tata rias. Misalnya sebelum merias wajah, maka yang harus dilakukan adalah membersihkan dan menyegarkan wajah dengan *cleanser* dan *astringent.*

a. Penggunaan *cleanser* dan *astringent*

Cleanser dan *astringent* adalah bahan pembersih dan penyegar wajah. Fungsinya adalah membersihkan wajah dari debu dan lemak sebelum wajah dirias. Cara pemakaian dengan cara diusapkan di wajah dengan bantuan kapas. Selain itu bisa dengan diusapkan pada wajah dengan melakukan rotasi ke arah atas untuk memperoleh hasil akhir yang maksimal. Cara pemakaian penyegar (*astringent*) adalah diusapkan pada wajah dengan kapas, atau bisa juga dengan cara ditepuk-tepuk perlahan kearah bawah agar kosmetik riasan dapat melekat dengan sempurna dan lebih tahan lama. Pemakaian penyegar (*astringent)* disesuaikan jenis kulit wajah, karena ada jenis kulit wajah yang sensitif dengan alkohol, sedang penyegar (*astringent)* banyak mengandung alkohol.

b. Penggunaan *eye shadow* dan *eye liner*

Perona mata atau *eye shadow*, berfungsi untuk memberikan warna pada mata dan untuk mendapatkan kesan tertentu. Penggunaan eye shadow dengan cara dioleskan perlahan-lahan pada kelopak mata mulai dari sudut tengah mata ke samping kelopak mata, semakin keluar semakin menipis dan menghilang serta *highlight* di ujung alis dengan menggunakan kuas mata tumpul (*blunt shadow brush)* atau aplikator dan dirapikan dengan cara menyapukan kuas penyelesaian riasan mata *(fluff brush)*.

Ketika menggunakan perona mata atau *eye shadow,* terutama yang berwarna gelap seperti *smoky*, riasan mata mungkin jatuh mengotori bagian bawah mata yang telah diberi *foundation* dan bedak. Untuk mengatasi ada dua cara yaitu memberi bedak tabur di bawah mata hingga di atas tulang pipi. Jadi bila ada serbuk *eye shadow* yang jatuh akan mudah dibersihkan dengan menyikat bedaknya saja. Cara kedua adalah dengan membuat riasan mata terlebih dahulu, baru kemudian mengenakan *foundation* dan bedak sehingga pewarna yang jatuh dapat tertutupi.Untuk memperkuat *eye shadow* agar efek warna tampak lebih 'ke luar' dan mewah, celupkan kuas pemulas *eye shadow* ke dalam sedikit air. Sapukan *eye shadow* yang akan dipakai dengan kuas, kemudian sapukan *eye shadow* yang telah diberi air ke kelopak mata.

Penggunaan *eye liner* dapat membantu menegaskan bentuk mata dan membuat mata lebih besar dan menarik. Pilih pensil *eye*

liner yang lembut dan tajam, apabila akan menggunakan *eye liner*. Buat garis dari bagian dalam mata, terus mengikuti garis mata ke arah ujung luar. Jika ingin mengulangi, mulai lagi dari ujung mata tadi. Hindari menggambar secara sepotong - potong agar garis mata rata dan tidak patah-patah. Untuk menghindari keluarnya air mata saat memakai riasan mata, cobalah membuka sedikit mulut sehingga air mata tidak banyak ke luar.

c. Penggunaan bulu mata palsu

Bulu mata palsu berfungsi untuk mengoreksi kekurangan atau kelemahan bentuk mata. Penggunaan bulu mata palsu dapat menampilkan ekspresi mata yang lebih cemerlang dan memberikan kesan dramatis. Cara memasang bulu mata palsu dapat dilakukan dengan tahapan sebagai berikut :

1) Sebelum menggunakan bulu mata palsu, jepit dulu bulu mata asli dengan alat pelentik bulu mata.
2) Buat garis dengan *eye liner* tepat di atas bulu mata asli, untuk memberikan kesan natural.
3) Bersihkan bulu mata dari debu dan kotoran sebelum bulu mata palsu dipasang. Bulu mata palsu dicoba dipasang di kelopak mata dan pastikan panjang bulu mata sesuai dengan kebutuhan. Gunting ujung-ujung bulu mata palsu jika tidak diinginkan.
4) Lihat lurus ke arah kaca sebelum bulu mata palsu diberi lem dan untuk memastikan letak bulu mata yang akan ditempel.
5) Aplikasikan lem tipis-tipis pada garis bulu mata palsu. Tunggu kira-kira 15 detik sampai lem terlihat mengering.
6) Tutup kelopak mata, pasang bulu mata palsu pada garis dalam bulu mata dan tunggu kira-kira 30 detik sebelum membuka mata dan pastikan lem kering.
7) Aplikasikan *eye liner* pada bulu mata bagian dalam, kemudian aplikasikan kembali *eye liner* di atas bulu mata palsu untuk menutupi lem yang mungkin masih terlihat.
8) Lentikkan bulu mata dengan penjepit bulu mata, aplikasikan maskara di kedua bulu mata asli dan bulu mata palsu, satukan sehingga tampak alami.



Gambar 118. Teknik penggunaan bulu mata palsu

d. Penggunaan *scotct tape*

Scoth tape berguna untuk mengoreksi kelopak mata yang tidak seimbang atau kurang besar sehingga kelopak mata menjadi lebih besar. *Scoth tape* ada yang polos berbentuk gulungan, dan ada yang berbentuk potongan yang dilapisi partikel mengkilap dan berwarna. Jika menggunakan *scoth tape* berbentuk gulungan, caranya potong *scoth tape* sesuai lebar mata, kemudian bentuk menjadi bentuk bulan sabit kecil atau menyerupai kelopak mata dan pastikan panjangnya tidak melebihi panjang mata. Tempelkan *scoth tape* di bawah garis kelopak mata dan letakkan agak di tengah. *Scoth tape* ditempel sebelum memakai alas bedak. Tutup tepi *scoth tape* dengan *eye liner* dan sempurnakan dengan pemakaian bulu mata palsu.

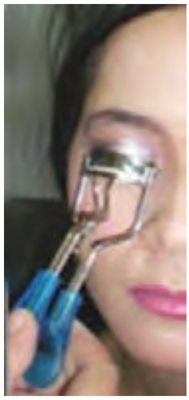


Gambar 119. Teknik penggunaan *scoth tape*

e. Penggunaan pelentik mata

Bulu mata merupakan sentuhan terakhir dari aplikasi riasan mata. Penampilan bulu mata yang tidak tertata dengan rapi dapat membuat mata tidak terlihat segar, menarik dan tidak hidup. Untuk membuat mata tampak berbinar tidak gunakan penjepit bulu mata (*eye lash curler*) sebelum mengenakan *maskara*. Teknik pemakaian penjepit bulu mata adalah:

1) Penjepit bulu mata yang terbuat dari logam dipanaskan dengan menggunakan *hair dryer.* Penjepit yang hangat memudahkan proses pelentikan.
2) Jepit bulu mata dari pangkalnya, tekan dengan lembut kelopak mata, supaya pangkal bulu mata terjepit seluruhnya. Tahan selama beberapa detik dan pastikan jangan sampai ada bulu mata yang tercabut.
3) Untuk mendapatkan bulu mata yang lentik alami, angkat penjepit mata ke arah atas pada saat menjepit bulu mata, lalu ulangi sekali lagi.



Gambar 120. Teknik penggunaan alat pelentik bulu mata

f. Penggunaan *mascara*

Cara mengaplikasikan maskara dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut :

1) Miringkan kepala sedikit ketika akan membubuhkan maskara.
2) Bubuhkan maskara dimulai dari ujung bulu mata atas bagian luar dan sikatlah dengan sikat mascara dengan lembut beberapa kali untuk menambah ketebalan. Tahap berikutnya lakukan hal yang sama pada ujung bulu mata atas bagian dalam, sehingga ujung bulu mata menjadi tebal dan lentik.
3) Untuk mengaplikasikan maskara pada bulu mata bagian bawah, tempatkan sikat sejajar dengan pangkal bulu mata. Sapukan dari pangkal sampai ke ujung bulu mata.

g. Penggunaan *blush on*

Semburat warna pada daerah pipi, dapat membuat wajah tampak segar, sehat, dan memberi efek kontur wajah sempurna. *Blush on* merupakan penyempurna riasan yang dapat memberikan

sentuhan warna pada wajah yang pucat. Cara penggunaan perona pipi (*blush on*) sebagai berikut :

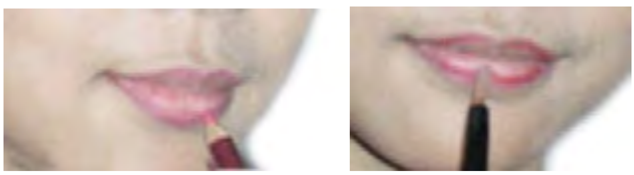
1) Aplikasi *blush on* adalah setelah memakai bedak dengan menggunakan kuas *blush on* (*blush brush*) dengan cara dikuaskan di daerah pipi atau yang menonjol menuju ke samping luar dan semakin tipis.
2) Aplikasikan *blush on* warna gelap dan terang untuk memberikan efek sehat, segar, dan memberi dimensi pada wajah.
3) Jika terlalu banyak membubuhkan *blush on,* untuk meratakan, beri bedak warna natural di atas *blush on* atau bedak berwarna putih.
4) Gunakan kuas *blush on* untuk mengaplikasikan *blush on*. Sapukan *blush on* mulai dari arah tulang pipi dekat pusat telinga, sampai ke arah tulang pipi di bawah mata.
5) Ketika mengaplikasikan *blush on* sebagai *shading* gunakan dua atau tiga tingkat lebih gelap dari warna kulit.
6) Jika merasa lelah dan wajah ingin tampak segar, aplikasikan *blush on* warna merah muda di bagian tulang pipi.
7) Jika kulit berwarna terang atau putih, pilih *blush on* warna-warna muda, seperti gradasi warna *pink* dan hindari warna kecoklatan.
8) Jika kulit berwarna sawo matang atau gelap, pilih *blush on* warna hangat seperti *terakota, plum*, oranye kecoklatan, merah anggur atau coklat tembaga.
9) *Blush on* berbentuk krim memberi kesan natural, cocok untuk kulit kering dan normal. Aplikasikan *blush on* pada wajah yang telah diberi *foundation* sebelum dibubuhi bedak.
10) *Blush on* berbentuk padat mudah digunakan dan tidak akan terlihat pecah-pecah pada pipi. Jenis ini disarankan untuk kulit berminyak. Gunakan kuas khusus *blush on* untuk membubuhkannya dan kenakan *blush on* bentuk padat setelah menggunakan bedak.
11) *Blush on* bentuk *stick*, mengandung banyak krim dan disarankan untuk kulit kering dan normal.



Gambar 121. Teknik penggunaan *blush on*

h. Penggunaan pewarna bibir (*lipstick*) dan *lip liner*

Penggunaan *lipstick* dengan bantuan kuas *lipstick* akan diperoleh warna yang merata. Sebelum mengaplikasikan *lipstick* lebih baik buat garis bibir dengan *lip liner* mulai dari tengah bibir atas ke samping kiri dan kanan juga bibir bawah, lalu isilah tengah bibir dengan *lipstick* lebih muda sedikit dari garis bibir yang telah dibuat dengan *lip liner*.



Gambar 122. Teknik penggunaan *lip liner* dan *lipstick*

i. Penggunaan pensil alis (*eye brow pencil*)

Penggunaan pensil alis seperti penggunaan pensil tulis atau gambar tapi diaplikasi pada alis. Fungsi pencil alis adalah untuk menggambar bentuk alis pada koreksi bentuk alis. Pensil alis yang digunakan sebaiknya yang tebal dan tajam. Pensil alis jua bisa diaplikasikan untuk menggambar garis usia sebelum menggunakan teknik *shading* dan *highlight*.



Gambar 123. Teknik penggunaan pensil alis

j. Penggunaan bedak (*losse powder* dan *compact powder*)

Bedak (*losse powder* dan *compact powder*) dikenakan pada kulit wajah dan leher dengan kuas bedak (*powder brush*) atau *velour powder puff*. Warna bedak harus sesuai dengan warna kulit dan warna alas bedak atau sedikit lebih muda. Bedak diratakan mulai dari bawah ke atas kemudian diusap dengan kuas bedak *(powder brush)* dari atas ke bawah mengikuti arah rambut-rambut halus pada kulit, jangan meratakan bedak dengan tangan. Bagian telinga dan belakang telinga juga diberi bedak supaya tidak kelihatan ada batas antara daerah yang dirias dan tidak, kemudian setelah memakai bedak, bulu mata dan alis disikat supaya tidak ada sisa-sisa bedak yang melekat pada bulu mata dan alis, menggunakan sisir bulu mata dan sisir alis.

k. Penggunaan pelembab dan alas bedak (*foundation*)

Penggunaan pelembab sebaiknya tidak diaplikasikan terlalu banyak agar wajah tidak terkesan mengkilat dan berkeringat. Cara penggunaan dengan mengoleskan kearah atas atau berlawanan dengan arah bulu-bulu wajah. Cara penggunaan alas bedak atau *foundation* adalah dioleskan pada wajah menggunakan spon bundar dan spon wajik untuk daerah yang sulit dan kecil, ke bawah atau searah dengan tumbuhnya bulu-bulu wajah.

l. Penggunaan *body painting*

Penggunaan *body painting* sama seperti menggunakan cat ketika melukis. Diaplikasikan menggunakan kuas dan teknik pencampuran warna dengan cara ditimpakan antar warna. Untuk

membuat pola yang akan dicat, bisa menggunakan pensil alis dengan warna yang tidak terlalu gelap.



Gambar 124. Penggunaan *body Painting*

4. Teknik Merias

Teknik merias adalah tata cara yang digunakan untuk merias baik merias wajah maupun merias tubuh. Tata rias wajah panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan di atas panggung. Rias wajah panggung merupakan rias wajah dengan penekanan efek tertentu seperti pada mata, hidung, bibir, dan alis supaya perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Rias wajah untuk dilihat dari jarak jauh di bawah sinar lampu yang terang (*spot light),* maka kosmetika yang diaplikasikan cukup tebal dan mengkilat, dengan garis wajah yang nyata, dan menimbulkan kontras yang menarik perhatian.

Tujuan merias wajah panggung adalah untuk memenuhi kebutuhan dan ketentuan watak tokoh, karakter, peran dan tema tertentu berdasarkan konsep tujuan pementasan. Merias wajah panggung memiliki prinsip dasar yang harus diperhatikan yaitu :

a. Jarak panggung dengan penonton sangat berpengaruh dalam menentukan ketebalan riasan wajah. Jika jarak panggung dengan penonton dekat, maka rias yang dilakukan tidak terlalu tebal, sehingga mendapatkan riasan yang halus.
b. Lampu (*lighting*) yang digunakan untuk penerangan panggung. Cahaya merupakan bagian penting dalam pertunjukan. Berbagai objek yang ada di pentas akan memberi kesan tertentu jika terkena cahaya, termasuk wajah manusia yang memiliki bentuk tiga dimensional. Kesalahan dalam memberi bayangan pada wajah akan berakibat fatal, maka perlu penanganan tepat, khususnya pada bagian yang merupakan sudut keras harus diberi cahaya tajam dan bagian sudut lemah yang memerlukan bayang-bayang.

c. Panggung yang digunakan untuk pertunjukan. Panggung pertunjukan dapat berupa pentas terbuka atau pentas tertutup. Pertunjukan yang menggunakan pentas terbuka tidak terlalu memerlukan pencahayaan sehingga rias wajah tidak terlalu tebal, akan tetapi untuk pentas tertutup dengan pencahayaan lampu yang cukup, menuntut rias wajah yang lebih tebal dan tajam.
d. Warna kosmetik yang digunakan tergolong pada warna kontras yang menarik perhatian.
e. Penekanan dengan efek tertentu seperti pada mata, alis, hidung dan bibir agar perhatian penonton dapat tertuju secara khusus pada wajah pelaku panggung.

Berdasar pada prinsip tata rias panggung tersebut, maka diperlukan teknik yang tepat dalam merias. Teknik merias untuk panggung menggunakan beberapa teknik yang dikenal, yaitu; teknik *shading*, teknik *highlight*, teknik garis dan teknik destruksi.

a. Teknik *shading* atau *shade*

Teknik s*hading* adalah teknik merias dengan cara memberi efek gelap pada bagian wajah tertentu agar mendapat kesan cekung, kecil, dan sempit. Teknik *shading* bisa diaplikasikan pada pipi untuk mendapatkan kesan pipi yang cekung pada orang tua atau orang kurus. Ketika diaplikasikan pada rahang yang keras dan kotak atau tulang pipi yang menonjol maka akan mendapatkan kesan rahang dan tulang pipi lembut. Teknik *shading* bisa digunakan untuk mengoreksi wajah yang bulat atau bundar agar mendapat kesan wajah yang tirus atau oval. Teknik ini bisa mengaplikasi bahan *shadow* seperti *eye shadow* warna gelap dan *concealer* warna gelap. Penggunaan *shadow* dengan cara diusapkan dengan kuas *shadow* pada bagian yang hendak di-*shading*.

b. Teknik *highlight* (*counter shading, tint*)

Teknik *highlight* adalah teknik merias dengan cara pemberian efek terang pada bagian wajah tertentu atau leher. Teknik ini kebalikan dari teknik *shading*. Kalau teknik *shading* agar mendapatkan kesan kecil, cekung, dan sempit, maka teknik *highlight* untuk mendapatkan kesan menonjol, berisi, cembung, dan melebar. Teknik ini juga berfungsi untuk membantu teknik *shading* bisa berhasil. Ketika warna terang dan gelap disandingkan, maka akan saling memperkuat sesuai tujuan yang hendak dicapai. Teknik *highlight* diaplikasikan pada koreksi wajah, hidung, dan dagu. Teknik ini juga mengaplikasi bahan *shadow* seperti *eye shadow* dan *concealer* warna terang. Penggunaan teknik *highlight* juga dengan

cara diusapkan dengan kuas *shadow* pada bagian yang hendak di-*highlight*.

c. Teknik garis

Teknik garis adalah teknik tata rias yang dilakukan dengan cara menorehkan garis pada tata rias. Teknik ini berfungsi untuk mengoreksi, dan mempertegas, dan membentuk, misalnya membentuk koreksi bentuk alis, koreksi bentuk bibir dan garis-garis usia pada wajah. Bahan yang digunakan dalam teknik ini adalah pensil alis, *lip liner* dan *eye liner*. Pensil alis digunakan untuk membuat garis-garis usia pada wajah dan garis pada alis. *Lip liner* digunakan untuk membuat garis maupun membentuk pada bibir sebelum diisi *lipstick*. Sedangkan *eye liner* adalah bahan yang digunakan untuk membuat garis ada mata maupun kelopak mata.

d. Teknik destruksi

Teknik destruksi adalah salah satu teknik dalam tata rias yang berfungsi untuk mengubah. Sebenarnya teknik destruksi adalah teknik perusakan dan penambahan. Teknik ini banyak digunakan pada tata rias karakter dan tata rias fantasi, karena dengan teknik ini maka wajah seseorang yang telah dirias akan sangat susah dikenali lagi. Yang termasuk penggunaan teknik destruksi adalah penambahan kumis palsu, jenggot palsu, bentuk mata, bentuk alis, bentuk telinga, dan bentuk hidung. Bahan yang digunakan dalam teknik destruksi adalah rambut palsu, *wax* atau lilin kosmetika, *latex* dan kertas.

5. Merias Korektif

Tata rias merupakan seni menghias wajah yang bertujuan untuk memperindah dan mempercantik penampilan wajah. Tata rias korektif yang benar akan dapat menutupi beberapa kekurangan pada wajah dan membuat penampilan wajah terlihat *fresh.* Untuk mewujudkan hal itu, maka penata rias perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

a. Kenali pemeran

Mengenali pemeran sebelum merias adalah langkah awal kerja penata rias korektif, sama halnya seorang dokter ketika memeriksa pasien. Langkah awal disebut diagnosis wajah calon pemeran dan hal yang perlu didiagnosis adalah jenis kulit wajah, bentuk wajah, bentuk mata, bentuk alis, bentuk hidung, bentuk bibir, bentuk dagu, warna kulit wajah, dan kelainan pada kulit wajah. Hasil diagnosis digunakan sebagai dasar untuk menentukan alat

dan bahan rias. Semakin tepat diagnosis penata rias, maka sangat membantu jenis dan alat bahan tata rias yang akan digunakan untuk meriasnya.

1) Mengenali bentuk wajah.

   Bentuk wajah merupakan salah satu faktor penting yang perlu diperhatikan dalam tata rias, karena setiap orang memiliki bentuk wajah yang berbeda. Secara umum terdapat beberapa tipe bentuk wajah, dan bentuk wajah, oval dipandang sebagai bentuk wajah yang paling ideal. Tipe bentuk wajah ditentukan oleh kedudukan dan menonjolnya tulang muka. Cara menentukan bentuk wajah dapat dilakukan langkah sebagai berikut:

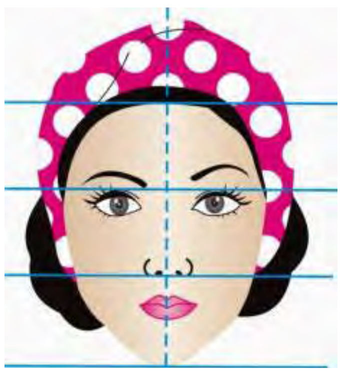
   a) Siapkan alat pengukur (pita ukuran), ukur panjang wajah mulai batas tumbuhnya rambut di bagian dahi, sampai batas bawah dagu. Misalnya diperoleh ukuran panjang wajah 21 cm.
   b) Ukuran panjang wajah yang telah diperoleh kemudian dibagi tiga. Misalnya panjang wajah 21 cm dibagi 3 hasilnya 7 cm.
   c) Ukur dari bagian bawah puncak hidung sampai batas bawah dagu. Apabila ukuran tersebut jumlahnya 7 cm, maka sama seperti hasil pembagian, dan bentuk wajah ini termasuk tipe wajah oval. Jika hasil pengukuran hasilnya lebih panjang dari 7 cm, maka tipe bentuk wajah ini termasuk panjang. Sebaliknya jika ukuran lebih pendek dari 7 cm, berarti termasuk tipe wajah bentuk bulat.
   d) Bentuk wajah persegi, bisa dilihat dari perbandingan ukuran lebar pelipis dengan lebar rahang. Jika ukurannya sama, berarti termasuk tipe wajah bentuk persegi. Lebar pelipis diukur dari pelipis kiri ke pelipis kanan, demikian pula untuk lebar rahang.
   e) Bentuk wajah segi tiga (bentuk hati, *heart*) bisa dilihat dari perbandingan ukuran lebar pelipis dengan lebar rahang bentuk memanjang. Jika ukuran lebar pelipis lebih besar dari lebar rahang, berarti termasuk tipe bentuk wajah segi tiga, sebaliknya jika lebar rahang lebih besar dari lebar pelipis, berarti termasuk tipe bentuk wajah segi tiga terbalik atau bentuk buah pear.



Gambar 125. Pengukuran wajah

Tipe bentuk wajah manusia bisa dikelompokkan menjadi tujuh. Pengelompokkan ini berdasarkan dari pengukuran panjang wajah dibagi menjadi tiga bagian. Tipe bentuk wajah itu adalah; oval atau lonjong atau bulat telur, bundar atau bulat, persegi, segi tiga atau buah pear, panjang, segi tiga terbalik atau *heart, dan* belah ketupat atau *diamond*.

a) Bentuk wajah oval dianggap sebagai bentuk wajah yang paling sempurna atau ideal. Lingkaran bentuk oval dan perbandingan pada bentuk wajah oval menjadi acuan untuk mengubah bentuk wajah lain. Ciri dari bentuk wajah oval yaitu ukuran lingkaran raut muka kira-kira satu setengah kali lebih panjang dari lebar muka yang diukur melalui tulang kening. Ciri lain wajah terlihat simetris dan seimbang, garis rahang tidak terlalu menonjol.



Gambar 126. Proporsi bentuk wajah oval

b) Bentuk wajah bundar atau bulat, mempunyai ciri: garis pertumbuhan rambut melengkung bulat, dahi lebar, pipi terkesan penuh dan bulat, garis rahang dan dagu

membentuk setengah lingkaran. Secara keseluruhan, semua tampak bundar.



Gambar 127. Wajah bentuk bulat atau bundar

c) Bentuk wajah persegi, memiliki ciri : dahi lebar, garis pertumbuhan rambut di dahi lurus, perbandingan antara panjang muka dengan lebar muka hampir sama, garis rahang kuat dan berbentuk persegi, serta dagu tidak terlalu lancip.



Gambar 128. Wajah bentuk persegi

d) Bentuk wajah buah pear atau bentuk segi tiga memiliki ciri : lebar dahi lebih kecil dari lebar rahang dan dagu.



Gambar 129. Wajah bentuk buah pear

e) Bentuk wajah panjang memiliki ciri : bentuk wajah terkesan sempit, garis pertumbuhan rambut lurus, bentuk dahi panjang dan lebar.



Gambar 130. Wajah bentuk panjang

f) Bentuk wajah segi tiga terbalik (*heart*) memiliki ciri : dahi dan wajah terlihat lebar, garis rahang sempit, dagu menyempit, tajam dan panjang.



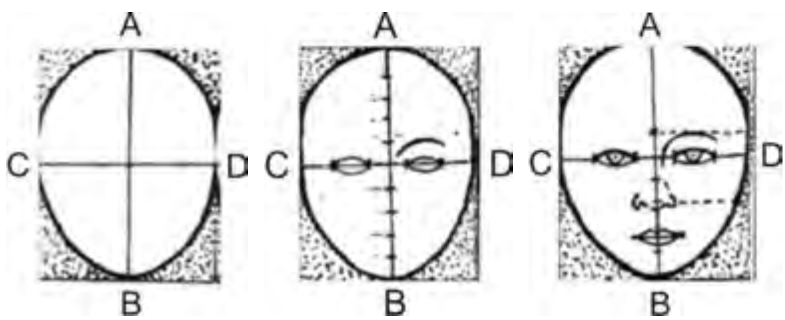
Gambar 131. Wajah bentuk segi tiga terbalik atau *heart*

g) Raut muka belah ketupat (*diamond*) memiliki ciri : dahi sempit, pelipis dan pipi lebar, dagu runcing dan panjang.



Gambar 132. Wajah bentuk belah ketupat atau *diamond*

Bentuk wajah ideal tidak hanya dilihat dari ukuran dan bentuk raut wajah yang sempurna, posisi dan bentuk bagian lain harus proporsional. Bentuk bibir, mata, alis, hidung, dan dagu, ukuran atau posisi tepat pada tempatnya. Posisi bagian wajah ditentukan atas dasar perbandingan proporsional antara posisi atau ukuran lebar bagian-bagian wajah terhadap tinggi dan lebar wajah. Diagram letak bagian wajah berdasarkan atas perbandingan terhadap garis vertical tengah wajah ditarik dari puncak kepala ke ujung dagu (garis A - B) dan membagi wajah menjadi sepuluh bagian. Garis bantu kedua ditarik secara horizontal ideal melalui sudut mata (garis C - D). Garis A - B, panjang satu setengah garis C - D. Lebar celah mata berukuran satu perlima garis C - D.



Catatan : Tinggi wajah = 1 1/5 x lebar wajah
Lebar wajah = 5 x lebar celah mata

Gambar 133. Diagram Wajah

Berdasarkan ketentuan gambar di atas, dapat diketahui bahwa:

a) Lengkungan alis tinggi lengkungan alis, selebar celah mata atau satu perlima garis C-D.
b) Mata tepat setinggi pertengahan garis vertikal-tengah A-B
c) Hidung : dari setinggi lengkungan alis (pangkal hidung) sampai batas antara bagian 7/10 atas dan 3/10 bawah garis vertikal tengah A-B (tepi bawah sekat hidung).
d) Bibir : 1/10 bagian garis A-B lebih rendah dari batas bawah hidung.

2) Mengenali bentuk bibir

Bentuk bibir manusia bermacam-macam dan dipengaruhi oleh ras maupun genetik. Bibir merupakan bagian wajah yang perlu mendapat perhatian khusus. Dengan mengenalinya maka akan bisa melakukan dan menerapkan rias koreksi pada bibir agar mendapatkan bentuk bibir yang ideal. Pemilihan jenis, warna *lipstick* dan proporsi yang tepat dalam membentuk bibir dapat menyempurnakan penampilan wajah secara keseluruhan. Bentuk bibir dikelompokkan menjadi enam, yaitu; bibir tipis, bibir lebar, bibir kecil, bibir besar, bibir dengan sudut ke bawah atau ke atas, dan bibir *asimeteris*.

3) Mengenali bentuk mata

Mata adalah jendela hati, karena melalui mata dapat tercermin suasana hati. Oleh karena itu mata perlu dirawat dan dirias agar keindahan dan kecemerlangan tampil maksimal. Bentuk mata kenari atau mata kijang adalah bentuk mata ideal. Semua bentuk mata, dibuat supaya mendekati bentuk ideal. Bentuk mata dikelompokkan menjadi delapan, yaitu; mata kenari atau mata kijang, mata terlalu berdekatan, terlalu berjauhan, mata sipit, mata bulat, mata dengan sudut ke bawah atau menurun, mata cekung, dan mata cembung.

4) Mengenali bentuk alis

Alis adalah sekumpulan rambut yang ada di atas kelopak mata yang berfungsi untuk menahan keringat masuk ke dalam mata. Alis menunjang kesempurnaan wajah, jadi alis harus mendapat perhatian ketika merias wajah. Bentuk alis dapat dikelompokkan menjadi enam, yaitu; alis menurun, alis melengkung, alis lurus, alis terlalu tebal dan lebat, alis terlalu berdekatan, dan alis terlalu jauh.

5) Mengenali bentuk hidung

Kelemahan wajah orang Indonesia terletak pada tulang hidung yang kurang tinggi dan bagian cuping hidung cenderung melebar. Kekurangan pada bagian ini perlu mendapat perhatian ekstra bila ingin tampil cantik dan indah, karena bentuk hidung yang ideal memberi dimensi tersendiri pada wajah. Hidung orang Indonesia dikelompokkan menjadi lima, yaitu; batang hidung terlalu tinggi (*mancung*), hidung terlalu lebar, hidung yang panjang, hidung yang terlalu pendek, dan hidung terlalu mencuat ke atas.

6) Mengenali bentuk dagu

Dagu adalah bagian tengah tulang rahang bawah manusia. Selain tulang, dagu ditumbuhi gumpalan daging. Posisi dan bentuk dagu manusia juga sangat mempengaruhi bentuk wajah manusia. Bentuk dagu manusia dikelompokkan menjadi empat besaran, yaitu dagu terlalu mundur, dagu terlalu maju, dagu terlalu panjang, dan dagu rangkap.

b. Kenali karakter tokoh dengan baik.

Penata rias harus mengetahui dan mengenali karakter tokoh yang ada dalam rencana pementasan. Untuk mengetahui karakter tokoh, perlu melakukan analisis naskah lakon dan analisis karakter peran. Setelah mengetahui dan mengenali karakter peran, maka mulai mengidentifikasi peran dan membuat gambar rencana tata rias. Hal ini hanya pekerjaan pribadi atau bersifat individual, tetapi kalau bersifat kelompok, maka perlu diskusi dengan sutradara sebagai perancang utama pementasan.

Tata rias korektif yaitu tata rias yang dilakukan dengan tujuan menonjolkan bagian wajah yang sempurna sekaligus menyamarkan bagian wajah yang kurang sempurna. Setelah melakukan diagnosis atau mengenali pemeran dan mengenali karakter tokoh peran yang akan diwujudkan, maka langkah selanjutnya adalah:

1) Mendesain atau merencanakan tata rias koreksi.
2) Menentukan jenis kosmetik yang cocok dan yang diperlukan.
3) Mempersiapkan alat dan bahan.
4) Membersihkan wajah dengan pembersih dan penyegar.
5) Mengaplikasikan pelembab.
6) Mengaplikasikan alas bedak atau *foundation*.
7) Membubuhkan bedak.

8) Mengaplikasikan *eye shadow*.
9) Mengaplikasikan *eyebrow* pencil atau *eyeliner*.
10) Mengaplikasikan *blush on*.
11) Mengaplikasikan pewarna bibir atau lipstick.
12) *Finishing touch* riasan.

Merias korektif adalah merias yang bertujuan untuk mengkoreksi penampilan wajah seseorang menjadi lebih baik. Wajah manusia memiliki kekurangan yang membuat penampilan kurang sempurna. Tata rias korektif menyamarkan kekurangan sehingga wajah tampil lebih sempurna. Hal yang perlu mendapat koreksi pada merias korektif adalah:

1) Mengkoreksi bentuk wajah

Mengkoreksi bentuk wajah dengan prinsip dasar, bentuk wajah yang dianggap kurang sempurna diubah sedemikian rupa, sehingga penampilannya menjadi lebih baik. Bentuk wajah yang paling ideal atau sempurna adalah bentuk wajah oval karena bentuk wajah oval bersifat *photogenic*. Oleh karena itu bentuk wajah panjang, persegi, segitiga, bulat, *diamond* (belah ketupat) dan bentuk segitiga terbalik, dapat dikoreksi untuk mendekati penampilan bentuk oval. Mengkoreksi bentuk wajah dapat dilakukan dengan cara:

a) Wajah bentuk oval

Berbeda dengan karakter wajah lain, wajah berbentuk oval memerlukan koreksi pada bagian tertentu. Teknik *shading* dilakukan dengan mengambil bagian atas kening dan daerah dagu yang agak lancip agar memberi kesan menyamarkan. Guna menonjolkan bentuk rahang, maka perlu dilakukan *highlight* di bagian rahang kiri dan kanan, dengan menggunakan warna terang (*tint*) sehingga kesan menonjol akan lebih terlihat. Warna dengan nuansa *warm, nature,* dan *bright* menjadi satu paket yang cocok diaplikasikan. Warna hijau muda, *pink,* putih, *peach,* oranye, coklat muda, merah bata sampai *gold,* cocok untuk menyeimbangkan karakter wajah oval. Teknik penggunaan *blush-on* dilakukan pada tulang pipi bagian atas, dibuat tebal dan tegas. *Blush-on* diaplikasikan dengan arah menyamping ke bagian kuping. Alis dibuat dengan sangat natural. Bentuk alis tidak menukik, tetapi hanya berupa lengkungan yang menebal di awal, dan menipis di ujung alis. Panjang alis melebihi sudut mata. Untuk pewarna bibir menggunakan warna lembut dengan nuansa natural dengan sentuhan *glossy.*

b) Wajah bentuk belah ketupat (*diamond*)

Wajah berbentuk belah ketupat (*diamond*), dengan ciri khas sangat lebar di daerah kedua tulang pipi, maka yang perlu tindakan dikoreksi untuk merampingkan wajah. Teknik *shading* diaplikasikan secara memanjang vertikal pada daerah tulang pipi dan dagu. Untuk karakter wajah *diamond,* teknik *highlight* diaplikasikan di daerah pelipis dan rahang atau aplikasikan *tint* pada dahi kiri dan kanan serta pada rahang kiri dan rahang kanan. Warna yang digunakan mengambil nuansa *dramatic* dan *bright* gradasi ungu tua sampai ungu muda, biru tua sampai biru muda, hijau muda, bahkan warna berani seperti coklat tua, oranye, kuning, *pink* tua, putih dan *gold* sangat disarankan. Teknik pengaplikasian *blush-on* di bagian tulang pipi diaplikasikan dengan membaur dan samar-samar hampir sejajar dengan hidung dan ditarik ke arah kuping. Untuk lebih membingkai wajah, alis dibuat melengkung sampai di mata selanjutnya menukik, dan meruncing. Ketebalan alis yang dibuat serata mungkin dan baru di bagian ujung alis saja yang sedikit menipis. Warna lembut dengan nuansa natural dan dengan sentuhan *glossy* baik untuk diaplikasikan pada bibir.



Gambar 134. Koreksi wajah bentuk belah ketupat (*diamond*)

c) Wajah bentuk hati (*heart*)

Wajah bentuk hati atau bentuk segi tiga, memiliki ciri dahi lebar dan dagu sempit. Dengan dahi lebar dan dagu lancip, maka teknik *shading* dilakukan di bagian pelipis saja. Bagian kiri dan kanan dahi, ditutup dengan alas bedak berwarna gelap (*shading*), begitu pula *shading* pada bagian dagu agar tidak terkesan tajam. Guna menyeimbangkan bagian dagu lancip maka dilakukan *highlight* dengan warna terang di bagian rahang. Hal tersebut untuk menonjolkan

karakter wajah yang lebih keras sehingga keselarasan yang diinginan dapat tercapai. *Tint* menggunakan alas bedak pada bagian rahang untuk memberi kesan melebar. Warna dengan nuansa *warm and natural* menjadi pilihan tepat bagi orang dengan karakter wajah segitiga terbalik (bentuk hati atau *heart*). Gradasi warna tanah seperti coklat tua sampai coklat muda, oranye, merah sampai merah bata, kuning bahkan *gold* sangat disarankan. Warna diluar yang disarankan tidak dikenakan. Penggunaan *blush-on* diaplikasikan pada kedua tulang pipi yang disapukan dengan arah menyamping ke bagian kuping, membaur dan sedikit mendatar atau melebar. Titik awal alis sama dengan titik awal mata dan dibuat menebal di awal kemudian melengkung di mata dan menipis di bagian ujung. Panjang alis melebihi ujung mata. Nuansa warna tanah dengan sedikit sentuhan *glossy* bagus diaplikasikan pada warna bibir.



Gambar 135. Koreksi wajah bentuk belah hati (*heart*)

d) Wajah bentuk *pear* (segi tiga)

Wajah buah pear memiliki ciri: lebar dahi lebih kecil dari lebar rahang dan dagu. Teknik *shading* diplikasikan pada bagian rahang bawah dengan menggunakan alas bedak berwarna tua. *Tint* atau *counter-shading* pada bagian dahi yang sempit untuk memberi kesan dahi lebih lebar menggunakan alas bedak yang berwarna lebih terang. Aplikasikan pemerah pipi (*rouge* atau *blush on*) disapukan ke arah samping atas agak vertikal.



Gambar 136. Koreksi wajah bentuk buah *pear* (segi tiga)

e) Wajah bentuk bulat

Rias koreksi wajah bulat ditujukan agar wajah menjadi kelihatan lebih ramping dan berbentuk oval. Ciri wajah bentuk bulat adalah garis pertumbuhan rambut melengkung bulat, dahi lebar, pipi terkesan penuh dan bulat, garis rahang dan dagu membentuk setengah lingkaran. Teknik *shading* digunakan untuk menutupi dahi dan memberikan efek samar pada bagian rahang agar terlihat lebih tegas. Teknik *shading* diaplikasikan di kedua area tersebut. Bagian pelipis dan kedua sisi rahang ditutupi dengan menggunakan warna lebih gelap. Pipi yang bulat diaplikasikan dengan bayangan gelap (*shading*) atau di atas bedak diberi bayangan warna kecoklatan. Warna yang digunakan adalah nuansa *dramatic mute,* seperti gradasi biru tua sampai dengan biru muda, hijau tua sampai hijau muda, *silver* bahkan *piece,* sangat disarankan. Bahkan warna ungu muda, abu-abu, sampai coklat tua, cocok untuk diaplikasikan. Penggunaan *blush-on* dilakukan pada tulang pipi bagian atas, aplikasikan secara samar-samar, membaur dan agak melebar. Dagu yang pendek dapat diberi alas bedak berwarna lebih terang (*countershading)* atau di atas bedak diberi warna terang (*tint*) agar terkesan lebih tajam. Perhatikan peralihan antara *shading, countershading,* dan pemerah pipi tidak terjadi secara mendadak, tetapi diatur dengan baik, dengan gradasi beralih ke warna kulit asli. Untuk memberikan kesan yang mempertegas, alis dibuat tebal di bagian awal, selanjutnya menukik di tengah-tengah mata, kemudian menipis sampai bagian ujung mata. Warna lembut dengan nuansa *pink* dan sedikit *glossy* sangat baik dan serasi untuk diaplikasikan pada bibir.



Gambar 137. Koreksi wajah bentuk bulat

f) Wajah bentuk panjang

Wajah panjang memiliki ciri : bentuk wajah terkesan sempit, garis pertumbuhan rambut lurus, bentuk dahi panjang dan lebar. Rias koreksi wajah bentuk panjang agar wajah menjadi kelihatan lebih lebar, dengan alis, mata, dan bibir menjurus ke arah horizontal. Pada tulang pipi di depan kedua telinga diaplikasikan alas bedak yang lebih terang (*countershading*) kemudian sebagai tambahan di atas bedak diaplikasikan warna terang (*tint*) agar wajah tampak lebih lebar. *Shading* pada bagian dagu yang terlalu tajam dengan menggunakan alas bedak lebih gelap, kemudian di atas bedak ditambah bayangan gelap berwarna kecoklatan, begitu pula pada dahi bagian batas rambut agar kesan bentuk wajah lebih pendek. Pemerah pipi (*rouge* atau *blush on*) disapukan secara mendatar, untuk mengurangi kesan panjang pada wajah. Perhatikan perbedaan antara *countershading* dengan *rouge* jangan terlalu mencolok (*blending*).



Gambar 138. Koreksi wajah bentuk panjang

g) Wajah bentuk persegi

Wajah bentuk persegi memiliki ciri: dahi lebar, garis pertumbuhan rambut di dahi lurus, perbandingan antara

panjang muka dengan lebar muka hampir sama, garis rahang kuat dan berbentuk persegi, serta dagu tidak terlalu lancip. Wajah persegi memiliki karakter dahi lebar dan rahang kuat memerlukan teknik *shading* di kedua area tersebut. Bagian pelipis dan rahang perlu dilakukan penyeimbangan, guna menampilkan sisi kelembutan. Koreksi wajah bentuk persegi dikerjakan seperti untuk wajah bentuk bulat, tetapi agar rahang yang lebar lebih ramping, perlu diaplikasikan alas bedak berwarna tua (*shading*) atau diaplikasikan bayangan gelap di atas bedak. Pada kedua tulang pipi dan di depan telinga, diaplikasikan warna lebih terang, dengan menyapukan alas bedak berwarna lebih muda (*countershading*) atau di atas bedak diaplikasikan warna terang (*tint*). Dagu yang pendek agar kelihatan lebih tajam aplikasikan *countershading* atau di atas bedak diaplikasikan warna yang terang (*tint)*. Warna dengan nuansa *light and soft* menjadi warna yang harus dikenakan, gradasi warna *pink,* biru muda, hijau muda, ungu muda, bahkan *beige* adalah warna yang sangat serasi untuk dikenakan. Penggunaan *blush-on* diaplikasikan di bagian tulang pipi atas, sedekat mungkin dengan area mata. Jangan terlalu tebal dan lakukan dengan samar-samar. Pemerah pipi atau *blush-on* disapukan dengan arah melebar ke samping dengan bentuk segi tiga, untuk memberikan kesan wajah tampak oval. Alis sebagai pilar wajah mempunyai peranan penting, oleh karena itu untuk menyeimbangkan karakter wajah persegi yang sudah cukup tegas, lakukan pemakaian alis jangan terlalu tegas, tetapi cukup berupa garis lengkung yang tidak menukik, menebal di bagian awal dan selanjutnya menipis sampai ke bagian ujung alis. Untuk panjang alis, dibuat melebihi sudut mata. Warna *lipstick* atau perona bibir yang digunakan tetap menggunakan warna *soft and light*, warna *pink* sampai warna natural bibir dengan menggunakan sedikit *lip gloss* sangat disarankan.



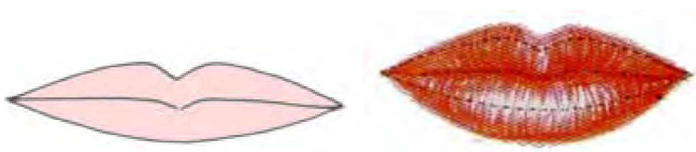
Gambar 139. Koreksi wajah bentuk persegi

2) Mengkoreksi bentuk bibir

Bibir merupakan bagian dari wajah yang perlu mendapat perhatian khusus. Pemilihan jenis, warna *lipstick,* dan proporsi yang tepat dalam membentuk bibir akan dapat menyempurnakan penampilan wajah secara keseluruhan. Koreksi bentuk bibir dimaksudkan untuk memberi warna pada bibir dan membentuk bibir sesuai dengan keperluan, sehingga tercipta kesan yang diinginkan. Cara pemakaian kosmetik bibir menggunakan kuas khusus untuk bibir.

a) Bibir terlalu tipis

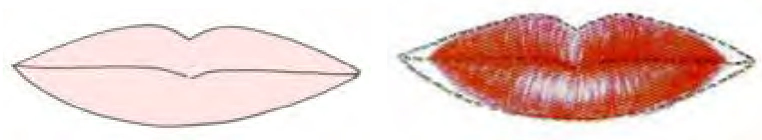
Mengkoreksi bibir yang terlalu tipis bisa dilakukan dengan membuat bingkai bibir dengan *lip liner* warna terang di luar garis bibir atas kemudian aplikasikan *lipstick* warna terang atau pastel. Lipstik jenis *glossy* akan membuat bibir terlihat lebih penuh. Jangan gunakan *lipstick* warna gelap.



Gambar 140. Koreksi bibir terlalu tipis

b) Bibir terlalu lebar

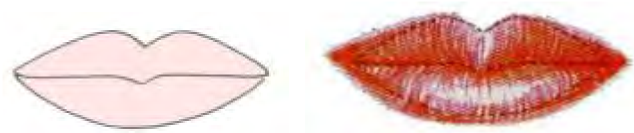
Mengkoreksi bibir yang terlalu tipis bisa dilakukan dengan membuat bingkai bibir dengan *lip liner* warna terang di luar garis bibir bawah kemudian bibir diisi penuh dengan *lipstick*.



Gambar 141. Koreksi bibir terlalu lebar

c) Bibir terlalu kecil

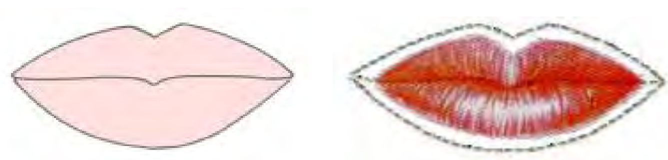
Mengkoreksi bibir yang terlalu kecil bisa dilakukan dengan membuat bingkai bibir di luar garis bibir asli untuk membentuk bibir menjadi lebih lebar, kemudian diisi penuh dengan *lipstick*. Gunakan *lipgloss* untuk memberi kesan seksi



Gambar 142. Koreksi Bibir Terlalu Kecil

d) Bibir terlalu besar

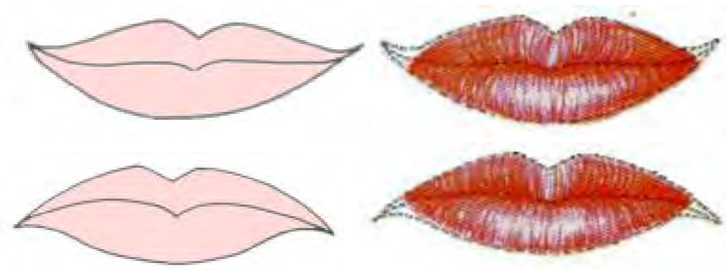
Mengkoreksi bibir yang terlalu besar bisa dilakukan dengan membuat bingkai bibir dengan *lipliner* di dalam garis bibir asli sehingga bentuk bibir menjadi lebih kecil. Buat pula cupido di tengah bibir atas. Seluruh bibir diberi *lipstick* warna muda dan bagian bibir yang telah digambar diberi lipstik warna tua. Hindari penggunaan *lipstick* jenis *glossy.*



Gambar 143. Koreksi bibir terlalu besar

e) Bibir dengan sudut ke bawah atau ke atas

Mengkoreksi bibir yang sudut turun ke bawah atau naik ke atas dilakukan dengan membuat bingkai bibir dengan *lip liner* dan pada sudut bibir ditarik mengarah ke atas atau ke bawah, sehingga bentuk bibir menjadi normal, kemudian diisi penuh dengan *lipstick*. Warna *lipstick* disesuaikan dengan tebal atau tipisnya bibir.



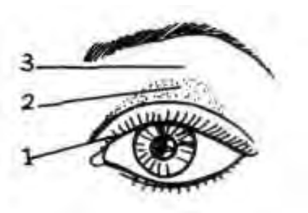
Gambar 144. Koreksi bibir dengan sudut ke bawah atau ke atas

f) Bibir asimetris

Mengkoreksi bibir yang asimetris bisa dilakukan dengan membuat gambar bentuk bibir mendekati bibir ideal, untuk sudut yang ke bawah digambar ke arah atas dan begitu pula sebaliknya, kemudian diisi penuh dengan *lipstick*.

3) Mengkoreksi bentuk mata

Bentuk mata yang ideal adalah bentuk mata seperti biji kenari atau seperti bentuk mata kijang. Sedang bentuk mata manusia bermacam-macam dan dipengaruhi oleh ras maupun genetik. Koreksi bentuk mata bertujuan untuk membuat mata terkesan ideal seperti biji kenari. Bentuk mata yang dikoreksi adalah: bentuk mata terlalu berdekatan atau berjauhan, mata sipit, mata bulat, mata dengan sudut ke bawah, mata cekung dan mata cembung. Mengkoreksi bentuk mata ini dengan mengaplikasikan *eye liner, eye brow pencil, eye shadow, mascara* dan bulu mata palsu. Cara mengoreksi bentuk mata dilakukan dengan penggunaan *eye shadow* pada kelopak mata bagian atas. Susunan penggunaan *eye shadow* adalah sebagai berikut:



Gambar 145. Susunan penggunaan *eye shadow*
Keterangan: 1. *Eye liner*, 2 dan 3 adalah *eye shadow*

a) Mata terlalu berdekatan

Letak mata normal adalah jarak antara mata sebelah kiri dengan kanan sama dengan satu ukuran panjang mata. Mata yang terlalu berdekatan, jarak diantara dua mata tidak sampai satu ukuran panjang mata, maka perlu dikoreksi. Cara mengoreksi yaitu pangkal alis dicabut dan letaknya direnggangkan. Aplikasikan pemulas mata berwarna terang pada sudut dalam kelopak mata, dan baurkan perona mata warna gelap pada sudut luar kelopak mata. Bingkai mata tidak dibuat sampai ke sudut mata sebelah dalam. Aplikasikan maskara pada bulu mata bagian atas.



Gambar 146. Koreksi mata terlalu berdekatan

b) Mata terlalu berjauhan

Mata terlalu berjauhan, jarak Antara dua mata lebih dari satu ukuran panjang mata, maka perlu dikoreksi. Cara mengoreksinya yaitu dengan menarik garis di pangkal mata menuju arah hidung, kemudian aplikasikan perona mata berwarna gelap pada sudut dalam kelopak mata. Baurkan perona mata berwarna terang pada sudut luar kelopak mata dan buatlah bingkai mata dengan *eye liner* melebihi sudut mata sebelah dalam.



Gambar 147. Koreksi mata terlalu berjauhan

c) Mata sipit

Mengoreksi bentuk mata sipit adalah dibesarkan dengan *eye liner* tipis hitam, untuk mempertegas lingkaran mata agar lebih indah. Aplikasikan bayangan putih di atas *eye liner* untuk memberi kesan adanya lipatan mata juga dapat dilakukan dengan teknik gradasi warna, yaitu dengan mengaplikasikan perona mata paling gelap pada bagian

kelopak mata bawah dan semakin terang menuju ke puncak tulang mata. Selain itu dapat dilakukan dengan teknik *double eye liner* untuk memberi kesan dalam yakni bentuklah garis kelopak mata dengan pensil mata, bubuhkan *eye shadow* warna alami (coklat) pada garis kelopak mata sebelah atas dan baurkan. Pada kelopak mata bubuhkan *eye shadow* warna terang. Pada puncak tulang mata bubuhkan warna *eye shadow* setingkat lebih terang dari warna pada kelopak mata. Agar kesan mata lebih besar gunakan bulu mata palsu.



Gambar 148. Koreksi mata sipit dengan teknik gradasi warna



Gambar 149. Koreksi mata sipit dengan teknik *double eye liner*

d) Mata bulat

Mengoreksi bentuk mata bulat yaitu dengan cara mengplikasikan *shadow* dari pangkal mata sampai ke ujung dibentuk oval. Kemudian bentuk mata diperpanjang sampai melewati ujung mata hingga membentuk mata ideal (bentuk biji kenari). Baurkan perona mata pada sudut mata sebelah luar dengan ditarik ke arah luar secara mendatar. Bubuhkan pemulas mata warna terang pada kelopak mata. Bingkai mata dibuat tipis dengan warna tidak terlalu gelap.



Gambar 150. Koreksi mata bulat

e) Mata dengan sudut ke bawah

Mata dengan sudut menurun memberikan kesan suram dan sedih. Mata dengan bentuk ini juga bisa

disebabkan oleh usia atau pembawaan sejak lahir. Untuk mengoreksi dapat dilakukan dengan menutupi garis sudut mata yang menurun dengan menggunakan alas bedak atau penyamar noda, warna setingkat lebih terang dari alas bedak atau bedak. Pada saat membuat bingkai mata, sudut mata sebelah luar ditarik ke arah atas berlawanan dengan sudut mata menurun. Rapihkan bentuk alis dengan menggunting atau mencabut bulu alis pada bagian sudut alis yang menurun, kemudian bentuk alis ke arah atas.



Gambar 151. Koreksi mata dengan sudut ke bawah

f) Mata cekung

Mengoreksi bentuk mata cekung dilakukan dengan mengaplikasikan perona mata warna terang pada kelopak mata. Di bawah pangkal alis sebelah dalam dibubuhkan *eye shadow* berwarna panas atau terang atau berkilat dan dibubuhi *eye liner* berwarna muda. Berikan warna yang senada dengan warna kelopak mata pada puncak tulang mata. Bingkai mata dibuat tipis dengan warna yang tidak terlalu gelap.

g) Mata cembung

Mengoreksi bentuk mata cembung dilakukan dengan mengaplikasikan *shadow* warna tua di bagian atas kelopak mata dan mengaplikasikan *shadow* warna muda di dekat alis. Hindari penggunaan perona mata warna terang atau berkilat pada kelopak mata. Baurkan perona mata pada kelopak mata sebelah luar dengan arah ke luar dan mendatar agar bentuk mata tidak berkesan terlalu menonjol.

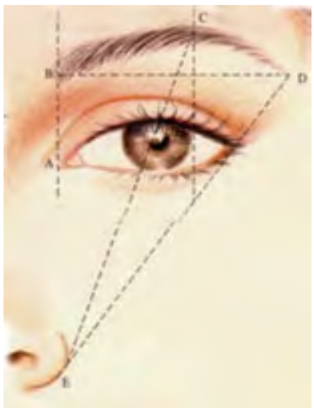


Gambar 153. Koreksi mata cembung

4) Mengkoreksi bentuk alis

Alis memegang peranan penting dalam riasan mata, karena bentuk posisi alis sangat mempengaruhi ekspresi wajah, misalnya alis yang tebal dengan jarak terlalu dekat dapat memberikan kesan ketus dan alis yang ujungnya menurun memberikan kesan sedih. Jika alis mata secara alami sudah bagus bentuknya, cukup disikat agar rapi dan terpelihara keindahannya.

Membentuk alis mata dalam tata rias dimulai dari sudut mata bagian dalam. Penentuan puncak alis dan ujung alis dilakukan dengan cara menentukan panjang alis mata (menarik garis diagonal dari cuping hidung kearah ujung luar alis melaui sudut luar mata. Menentukan ketinggian puncak alis dilakukan dengan menarik garis lurus dari bola mata luar ke arah alis. Menentukan pangkal alis dilakukan dengan menarik garis tegak lurus, mulai dari ujung mata kearah pangkal dimana alis berada.



Gambar 153. Cara mengukur alis

Jadi dalam menentukan batas pangkal alis yang ideal yaitu dengan menarik garis tegak lurus mulai dari ujung mata bagian dalam kea rah pangkal alis (garis A). Puncak alis adalah sekitar 1/3 dari bentuk mata, diukur dari sudut mata sebelah luar dan tarik garis tegak lurus ke arah alis, kemudian tarik garis diagonal mulai dari cuping hidung ke arah alis. Panjang alis diperkirakan dengan menarik garis dari batas ujung mata (garis A) dan dari batas hidung melalui ekor mata (garis D).

Pengoreksian bentuk alis, perlu diperhatikan beberapa hal, antara lain:

a) Sikat bulu alis ke arah atas, kemudian perhatikan bagian yang perlu dikoreksi seperti alis yang jaraknya berdekatan dengan mencabut bulu alis pada pangkal alis, atau alis terlalu jauh dengan cara digambar atau disempurnakan menggunakan pinsil alis pada pangkal alis.
b) Bentuk dan pertegas alis dengan pinsil alis.
c) Sapukan maskara ke arah atas pada bulu alis agar tampak alami.

Mengoreksi bentuk alis adalah membentuk atau memperbaiki bentuk alis yang kurang ideal, dalam arti alis yang kurang sesuai dengan ukuran atau bentuk alis. Bentuk alis yang perlu diperbaiki adalah bentuk alis yang menurun, melengkung, terlalu tebal atau lebat, lurus, terlalu berdekatan, dan terlalu jauh. Dalam mengoreksi bentuk alis perlu mengoreksi bentuk alis sesuai dengan bentuk wajah, agar sesuai dan ideal.

a) Mengoreksi bentuk alis
   (1) Koreksi bentuk alis menurun

   Bentuk alis menurun akan memberi kesan wajah tampak sedih atau tua. Untuk mengoreksinya rambut-rambut alis yang menurun dicabuti, dan membentuk ujung alis yang sempurna dengan cara digambar menggunakan pensil alis.



Gambar 154. Koreksi alis menurun

   (2) Koreksi bentuk alis melengkung

   Bentuk alis yang terlalu melengkung dapat dikoreksi dengan cara rambut alis di bagian ujung alis dan di pangkal alis dicabut, kemudian membentuk alis yang lebih lurus dengan cara digambar menggunakan pensil alis.



Gambar 155. Koreksi alis melengkung

(3) Koreksi bentuk alis lurus atau mendatar

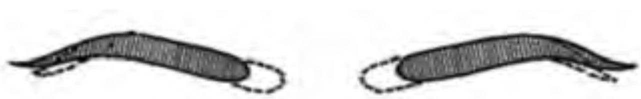
Mengoreksi bentuk alis lurus yaitu dengan cara rambut pada pangkal alis dan pada bagian perut alis (bagian bawah) alis dicabuti kemudian alis digambar agak melengkung.



Gambar 156. Koreksi alis lurus atau mendatar

(4) Koreksi bentuk alis terlalu berdekatan

Bentuk alis terlalu berdekatan menimbulkan kesan seolah-olah orang tersebut berwatak atau terkesan judes, maka harus memperbaikinya dengan cara mencabuti atau mengunting rambut di kedua pangkal alis supaya jarak antara kedua pangkal alis tampak lebih renggang.



Gambar 157. Koreksi Alis Terlalu Berdekatan

(5) Koreksi bentuk alis terlalu tebal atau lebat

Mengoreksi bentuk alis yang terlalu tebal atau lebat adalah dengan cara alis dibuat pola dulu, kemudian rambut yang terdapat di luar pola dicabuti atau digunting sehingga tercapai bentuk alis yang ideal.



Gambar 158. Koreksi alis terlalu tebal

(6) Koreksi bentuk alis terlalu berjauhan

Mengoreksi bentuk alis yang terlalu berjauhan dilakukan dengan cara alis digambar melengkung tetapi tidak bersiku. Pangkal alis sampai ke puncak alis dibuat tebal dan pada ekor alis menipis dengan arah ke bawah.



Gambar 159. Koreksi alis terlalu berjauhan

b) Mengoreksi bentuk alis sesuai dengan bentuk wajah

(1) Koreksi bentuk alis untuk wajah oval

Bentuk alis untuk wajah oval adalah model alis bentuk apapun akan cocok.

(2) Koreksi bentuk alis untuk wajah panjang

Koreksi bentuk alis untuk wajah panjang adalah bentuk alis yang tidak terlalu melengkung, karena muka akan tampak bertambah panjang. Lengkung alis dibentuk agak rendah, lebar, atau besar alis pada bagian pangkal dan ujung alis jangan terlalu jauh berbeda.



Gambar 160. Bentuk alis wajah panjang

(3) Koreksi bentuk alis untuk wajah bulat

Koreksi bentuk alis untuk wajah bundar atau bulat adalah alis jangan terlalu besar, puncak lengkungan alis tidak berbentuk bundar tetapi sedikit bersiku.



Gambar 161. Bentuk alis wajah bulat

(4) Koreksi bentuk alis untuk wajah *heart* atau segi tiga terbalik

Koreksi bentuk alis untuk wajah *heart* atau segi tiga terbalik adalah alis digambar tidak terlalu tebal, tetapi tipis dan makin ke ekor makin tipis sehingga dahi tidak tampak lebar. Demikian juga jarak antara kedua alis sedikit lebih dekat. Puncak alis dari pangkal lebih panjang dari puncak ke ekor alis.



Gambar 162. Bentuk alis wajah *heart*

(5) Koreksi bentuk alis untuk wajah *pear* atau segi tiga

Koreksi bentuk alis untuk wajah buah *pear* atau segi tiga adalah wajah bentuk pear tidak cocok menggunakan alis berbentuk melengkung tetapi dibuat agak mendatar.



Gambar 163. Bentuk alis wajah *pear*

(6) Koreksi bentuk alis untuk wajah persegi

Koreksi bentuk alis untuk wajah persegi atau *square* adalah alis dibentuk melengkung, puncak alis

dibentuk melengkung dan harus tebal sampai puncak alis serta pada ekor menipis.



Gambar 164. Bentuk alis wajah persegi

(7) Koreksi bentuk alis untuk wajah belah ketupat atau *diamond*

Bentuk alis untuk wajah belah ketupat atau *diamond* adalah bentuk alis yang diberikan hampir sama dengan alis untuk muka bentuk persegi tetapi ekor alis mengarah ke bawah.



Gambar 165. Bentuk alis wajah *diamond*

5) Mengkoreksi bentuk hidung

Koreksi bentuk hidung merupakan bagian dari penerapan efek gelap (*shading*) dan terang (*highlight*) akan membantu memperbaiki bagian hidung. Efek dapat dimunculkan melalui dua tahap yaitu : pembentukan dengan menggunakan *foundation* dan penyempurnaan dengan menggunakan bedak padat. Pemberian efek gelap atau terang pada hidung dibuat samar-samar. Hidung dapat dikelompokkan menjadi lima, yaitu; batang hidung terlalu tinggi (*mancung*), hidung terlalu lebar, hidung panjang, hidung terlalu pendek, dan hidung terlalu mencuat ke atas.

Koreksi bertujuan untuk mendapatkan bentuk hidung yang ideal. Tahap awal koreksi adalah pembentukan dengan mengaplikasikan teknik tata rias dasar agar hidung terlihat proporsional. Cara mengoreksi adalah dengan menyapukan *foundation* pada bagian yang ingin digelapkan atau diterangkan sesuai dengan tipe hidung yang akan dikoreksi, kemudian diratakan dengan menggunakan spons. Koreksi bentuk hidung

dilakukan pada batang hidung terlalu tinggi, hidung terlalu lebar, hidung yang panjang, hidung yang terlalu pendek, dan hidung yang mencuat ke atas,

a) Koreksi batang hidung terlalu tinggi

Mengoreksi batang hidung yang terlalu tinggi dilakukan dengan mengaplikasikan bagian tengah batang hidung dengan warna gelap (*shading*) dan bagian puncak hidung serta batang hidung dengan warna terang (*highlight*).



Gambar 166. Koreksi batang hidung yang terlalu tinggi

b) Koreksi hidung terlalu lebar

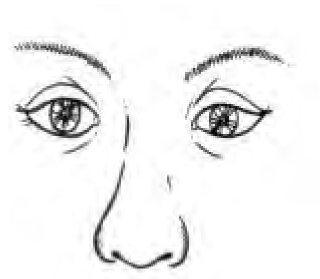
Mengoreksi batang hidung yang terlalu lebar dilakukan dengan mengaplikasikan warna yang terang (*highlight*) pada bagian batang hidung dan di kedua tepinya diberi warna gelap (*shading*).



Gambar 167. Koreksi hidung terlalu lebar

c) Koreksi hidung panjang

Mengoreksi batang hidung panjang dilakukan dengan mengaplikasikan warna yang agak gelap (*shading*) pada kedua sisi hidung, tetapi tidak perlu sampai ke ujung hidung dan pada bagian batang hidung atau bagian tengah diaplikasikan sedikit warna terang (*highlight).*



Gambar 168. Koreksi hidung yang panjang

d) Koreksi hidung terlalu pendek

Mengoreksi batang hidung terlalu pendek dilakukan dengan mengaplikasikan warna gelap (*shading*) di kedua belah sisi hidung dan pada bagian tengah batang hidung sampai ke ujung hidung diaplikasikan bedak dasar yang warna terang (*countershading* atau *tint* atau *highlight*).



Gambar 169. Koreksi hidung yang terlalu pendek

e) Koreksi hidungan yang mencuat ke atas

Mengoreksi batang hidung yang mencuat ke atas dilakukan dengan mengaplikasikan bayangan gelap (shading) pada jalur tengah punggung hidung sampai ke ujung hidung.



Gambar 170. Koreksi hidung yang mencuat ke atas

6) Mengkoreksi bentuk dagu.

Posisi dan bentuk dagu manusia juga sangat mempengaruhi bentuk wajah manusia. Bentuk dagu manusia dikelompokkan menjadi empat besaran, yaitu dagu terlalu mundur, dagu terlalu maju, dagu terlalu panjang dan dagu rangkap. Untuk menutupi kekurangan tersebut, maka perlu koreksi pada dagu agar mendapatkan dagu yang proporsional.

a) Dagu yang terlalu mundur

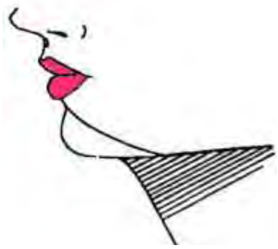
Mengoreksi dagu yang terlalu mundur dilakukan dengan mengaplikasikan warna terang (*countershading* atau *tint*) pada seluruh dagu dan mengaplikasikan bayangan gelap (*shading*) di daerah dagu bagian bawah sampai ke bagian leher.



Gambar 171. Koreksi dagu yang terlalu mundur

b) Dagu yang terlalu maju

Mengoreksi dagu yang terlalu maju dilakukan dengan mengaplikasikan warna gelap (*shading*) pada daerah dagu bagian depan yang menonjol.



Gambar 172. Koreksi dagu yang terlalu maju

c) Dagu yang terlalu panjang

Mengoreksi dagu yang terlalu panjang dilakukan dengan mengaplikasikan warna gelap (*shading*) pada daerah dagu bagian bawah depan.



Gambar 173. Koreksi dagu yang terlalu panjang

d) Dagu rangkap

Dagu rangkap terjadi karena kondisi badan gemuk, karena faktor usia, atau karena memang bentuk dagunya rangkap. Mengoreksi dagu yang rangkap dilakukan dengan mengaplikasikan warna gelap (*shading*) pada daerah dagu mengantung atau menumpuk sampai ke bagian leher.



Gambar 174. Koreksi dagu rangkap

7) *Finishing touch* atau sentuhan terakhir merias

Langkah terakhir dari merias korektif adalah *finishing*, yaitu penyempurnaan akhir kerja merias. Pekerjaan koreksi tersebut adalah:

(1) Agar bibir tampak segar, setelah pemakaian *lipstick* harus menggunakan *lipgloss* yang memberikan efek *glossy* pada bibir.

(2) Agar kesan penggunaan bedak tampak rata dan halus, maka setelah pemakaian bedak harus disapukan kuas bedak.

(3) Agar rias mata tampak indah dan cemerlang, maka setelah mengaplikasikan *eye shadow*, *eye liner,* dan bulu mata palsu, maka diaplikasikan *mascara*.

(4) Agar bulu mata tampak lebat, lentik dan panjang, maka harus diaplikasikan mascara dan dijepit dengan pelentik bulu mata.

(5) Agar alis kelihatan tampak alami, maka setelah alis dibentuk dan digambar dengan pensil alis, alis harus disikat dengan sikat alis.

(6) Setelah rias wajah selesai, bersihkan sisa-sisa bedak yang mungkin jatuh dan menempel di bagian dada.

E. Rangkuman

Kosmetik pertama digunakan oleh suku pemburu kuno. Mereka mengoleskan abu di bawah mata mereka untuk mengurangi silau sinar matahari dan mengolesi tubuh dengan air kencing binatang, hal inilah yang mendasari ide kosmetik *eye liner* dan parfum. Orang pertama yang berhasil membuat dan menerapkan produk ini disebut *cosmetologists* atau penata rias pertama. Abad ke-53 SM pengetahuan kosmetika semakin berkembang dan semakin digemari, sehingga menjadi kebutuhan bagi setiap orang, wanita maupun pria. Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat, sehingga industri kosmetika semakin banyak dan menghasilkan berbagai produk kosmetika.

Pengembang kosmetika adalah budaya Mesir Kuno, Cina Kuno, Yunani dan Romawi Kuno dan kebudayaan lain yang tidak terbukukan. Mesir Kuno, merupakan salah satu kebudayaan tertua yang berkaitan erat dengan kosmetika. Orang Mesir kuno sejak dulu sering menggunakan make-up, *wig*, parfum, eye *liner*, *lipstick*, yang merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari kerajaan atau semi-kerajaan. Kosmetik bagi orang Cina Kuno sangat penting, terutama di kalangan bangsawan. Selama

beberapa dinasti, kuku yang indah merupakan salah satu tanda kekayaan dan kemakmuran. Kebudayaan Yunani dan Romawi Kuno, terkenal dengan *indulgensi* mandi mereka yang rumit, termasuk segala macam *lotion* dan ramuan.

Kosmetika berasal dari kata Yunani yakni k*osmetikos* yang berarti Keahlian dalam menghias. Berdasarkan asal kata, definisi kosmetika sesuai dengan yang telah diputuskan oleh Menteri Kesehatan Republik Indonesia (1976) yakni; Kosmetika adalah bahan atau campuran bahan untuk digosokkan, dilekatkan, dituangkan, dipercikan atau disemprotkan pada, dimasukkan dalam, dipergunakan pada bahan atau bagian badan manusia dengan maksud membersihkan, memelihara, menambah daya tarik atau mengubah rupa dan tidak termasuk golongan obat. Sementara definisi kosmetika dalam peraturan Menteri Kesehatan RI No. 445/Menkes/Permenkes/1998 adalah sebagai berikut: “Kosmetika adalah sediaan atau paduan bahan yang siap untuk digunakan pada bagian luar badan (*epidermis*, rambut, kuku, bibir dan organ kelamin bagian luar), gigi dan rongga mulut untuk membersihkan, menambah daya tarik, mengubah penampakan, melindungi supaya tetap dalam keadaan baik, memperbaiki bau badan tetapi tidak dimaksudkan untuk mengobati atau menyembuhkan suatu penyakit”.

Tata rias diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Tata rias teater adalah tata rias yang difungsikan untuk menunjang pementasan teater, khususnya digunakan oleh pemeran untuk menciptakan keindahan fisik sesuai dengan tuntutan peran yang dimainkan. Tata rias teater dalam arti lebih spesifik, yaitu seni mengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh. Tata rias dalam teater berfungsi untuk menyempurnakan penampilan wajah, menggambarkan karakter tokoh, memberi efek gerak pada ekspresi pemeran, menghasilkan garis wajah sesuai dengan tokoh dan menambah aspek dramatis.

Tata rias teater ada beberapa jenis dan dipengaruhi oleh gaya pementasan teater. Tata rias dalam teater dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu; tata rias korektif, tata rias fantasi dan tata rias karakter. Tata rias korektif (*corective make-up* atau *straight make-up*) merupakan suatu bentuk tata rias yang bersifat menyempurnakan (koreksi). Tata rias fantasi dikenal dengan istilah tata rias karakter khusus. Disebut tata rias karakter khusus, karena menampilkan wujud rekaan dengan mengubah wajah tidak realistik. Tata rias karaker adalah tata rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat, dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh.

Peralatan dasar penata rias adalah: sikat alis, sikat bulu mata, kuas alis, kuas *eye liner*, kuas bibir, kuas *concealer*, kuas *eye shadow*, kuas kipas, kuas *shading*, kuas *blush on*, kuas *powder*, *velour powder puff*, spon

wajik, spon bundar, aplikator berujung spon, pinset, gunting, pencukur alis, dan penjepit bulu mata. Sedang alat penunjang adalah lenan (*cape*, bandana, handuk kecil dan waslap), barang habis pakai (*tissue, cotton but*, kapas dan es batu), *scotch tape*, lem kosmetika, bulu mata palsu dan rambut palsu. Bahan merias terdiri dari; cleanser untuk membersihkan wajah, *astringent* untuk menyegarkan wajah, *concealer* untuk menutup noda di wajah, *foundation* untuk alas bedak, *losse powder* untuk menyempurnakan pori-pori, *compact powder* untuk menyempurnakan rias wajah. Selain bahasa yang telah disebutkan, penata rias masih membutuhkan bahan untuk: pemerah pipi, kosmetika bibir, kosmetika mata, dan *body painting*.

Alat dan bahan tata rias harus terkuasai sebelum merias agar mendapatkan hasil yang maksimal. Selain itu dengan mengetahui teknik penggunaan alat dan bahan ini, akan bisa diminimalisir kesalahan aplikasi alat maupun bahan tata rias. *Cleanser* dan *astringent* adalah bahan pembersih dan penyegar wajah. Penggunaan eye shadow dengan cara dioleskan perlahan-lahan pada kelopak mata mulai dari sudut tengah mata ke samping kelopak mata, semakin keluar semakin menipis dan menghilang. Penggunaan *eye liner* dapat membantu menegaskan bentuk mata dan membuat mata lebih besar dan menarik. Bulu mata palsu berfungsi untuk mengoreksi kekurangan atau kelemahan bentuk mata. *Scoth tape* berguna untuk mengoreksi kelopak mata yang tidak seimbang atau kurang besar sehingga kelopak mata menjadi lebih besar. Untuk membuat mata tampak berbinar sebaiknya selalu gunakan penjepit bulu mata (*eye lash curler*) sebelum mengenakan *maskara*. *Blush on* merupakan penyempurna riasan yang dapat memberikan sentuhan warna pada wajah yang pucat. Penggunaan *lipstick* dengan bantuan kuas *lipstick* akan diperoleh warna yang merata. Penggunaan pensil alis seperti penggunaan pensil tulis atau gambar tapi diaplikasi pada alis. Fungsi pencil alis ini adalah untuk menggambar bentuk alis pada koreksi bentuk alis. Bedak (*losse powder* dan *compact powder*) dikenakan pada kulit wajah dan leher dengan kuas bedak (*powder brush*) atau *velour powder puff*. Warna bedak harus sesuai dengan warna kulit dan warna alas bedak atau sedikit lebih muda. Penggunaan pelembab sebaiknya tidak diaplikasikan terlalu banyak agar wajah tidak terkesan mengkilat dan berkeringat. Penggunaan *body painting* sama seperti menggunakan cat ketika melukis.

Teknik merias adalah tata cara yang digunakan untuk merias, merias wajah maupun merias tubuh. Tata rias wajah panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kebutuhan pementasan di atas panggung. Merias wajah panggung memiliki prinsip dasar yang harus diperhatikan yaitu : jarak panggung, *lighting*, panggung yang digunakan untuk pertunjukan, warna kosmetika dan penekanan pada efek tertentu. Teknik

yang digunakan adalah: teknik *shading*, teknik *highlight*, teknik garis dan teknik destruksi. Teknik s*hading* adalah salah satu teknik dalam merias dengan cara memberi efek gelap pada bagian tertentu di wajah agar mendapat kesan cekung, kecil, dan sempit. Teknik *highlight* atau *counter shading* atau *tint* adalah salah satu teknik merias dengan cara pemberian efek terang pada bagian tertentu di wajah maupun leher. Teknik garis adalah teknik dalam tata rias yang dilakukan dengan cara menorehkan garis pada tata rias. Teknik destruksi adalah salah satu teknik dalam tata rias yang berfungsi untuk mengubah.

Tata rias korektif yang benar akan menutupi kekurangan yang ada pada wajah dan membuat penampilan wajah akan terlihat *fresh.* Tata rias korektif yaitu tata rias yang dilakukan dengan tujuan menonjolkan bagian wajah yang sempurna sekaligus menyamarkan bagian wajah yang kurang sempurna. Untuk mewujudkan hal itu, maka penata rias perlu memperhatikan: kenali pemeran (bentuk wajah, bentuk bibir, bentuk mata, bentuk alis, bentuk hidung dan bentuk dagu), dan kenali karakter tokoh dengan baik.

Mengkoreksi bentuk wajah berdasarkan prinsip, bentuk wajah yang dianggap kurang sempurna dapat diubah penampilannya menjadi lebih baik. Bentuk wajah yang paling sempurna adalah bentuk wajah oval atau bulat telur atau lonjong, karena bentuk wajah oval bersifat *photogenic*. Oleh karena itu bentuk wajah panjang, persegi, segitiga, bulat, *diamond* (belah ketupat) dan bentuk segitiga terbalik, dapat dikoreksi sedemikian rupa untuk mendekati penampilan bentuk oval.

Bibir merupakan bagian wajah yang perlu mendapat perhatian khusus. Pemilihan jenis dan warna *lipstick* serta proporsi yang tepat dalam membentuk bibir akan dapat menyempurnakan penampilan wajah secara keseluruhan. Koreksi bentuk bibir dimaksudkan untuk memberi warna bibir dan membentuk bibir sesuai keperluan, sehingga tercipta kesan yang diinginkan.

Bentuk mata yang ideal adalah bentuk mata seperti biji kenari atau mata kijang. Bentuk mata manusia adalah bermacam-macam dan dipengaruhi oleh ras maupun genetik. Koreksi bentuk mata bertujuan untuk membuat mata terkesan ideal seperti biji kenari atau mata kijang. Bentuk mata yang dikoreksi adalah: bentuk mata terlalu berdekatan atau berjauhan, mata sipit, mata bulat, mata dengan sudut ke bawah, mata cekung dan mata cembung. Mengkoreksi bentuk mata dengan mengaplikasikan *eye liner, eye brow pencil, eye shadow, mascara* dan bulu mata palsu.

Alis memegang peranan penting dalam riasan mata, karena bentuk maupun posisi alis sangat mempengaruhi ekspresi wajah, misalnya alis yang tebal dengan jarak terlalu dekat dapat memberikan kesan ketus dan

alis yang ujungnya menurun memberikan kesan sedih. Jika alis mata secara alami sudah bagus bentuknya, cukup disikat agar rapi dan terpelihara keindahannya. Membentuk alis mata dalam tata rias dimulai dari sudut mata bagian dalam. Penentuan puncak alis dan ujung alis dilakuakn dengan cara menentukan panjang alis mata (menarik garis diagonal dari cuping hidung kea rah ujung luar alis melaui sudut luar mata. Menentukan ketinggian puncak alis dilakukan dengan menarik garis lurus dari bola mata luar kearah alis. Menentukan pangkal alis dilakukan dengan menarik garis tegak lurus, mulai dari ujung mata kea rah pangkal dimana alis berada.

Koreksi bentuk hidung merupakan bagian penerapan efek gelap (*shading*) dan terang (*highlight*). Efek tersebut dapat dimunculkan melalui dua tahap yaitu : Pembentukan dengan menggunakan *foundation* dan penyempurnaan dengan menggunakan bedak padat. Pemberian efek gelap atau terang pada hidung sebaiknya dibuat secara samar-samar. Hidung orang Indonesia dikelompokkan menjadi lima, yaitu; batang hidung terlalu tinggi (*mancung*), hidung terlalu lebar, hidung yang panjang, hidung yang terlalu pendek, dan hidung terlalu mencuat ke atas.

Posisi dan bentuk dagu manusia sangat mempengaruhi bentuk wajah manusia. Bentuk dagu manusia dikelompokkan menjadi empat, yaitu dagu terlalu mundur, dagu terlalu maju, dagu terlalu panjang dan dagu rangkap. Untuk menutupi kekurangan tersebut, maka perlu adanya koreksi pada dagu agar mendapatkan dagu yang proporsional pada keseluruhan wajah.

F. Latihan/Evaluasi

1. Apa yang anda ketahui tentang kosmetika? Jelaskan secara kronologis.
2. Apa yang anda ketahui tentang fungsi tata rias, baik jaman sekarang maupun jaman dulu.
3. Apa yang dimaksud dengan tata rias teater dan apa fungsinya ?
4. Jelaskan tentang jenis tata rias teater dan kenapa pengetahuan tata rias penting dalam pembelajaran tata artistik.
5. Peralatan dan bahan apa yang bisa digunakan untuk merias, jelaskan, dan beri contoh.
6. Apakah pengetahuan tentang bahan merias itu penting? Jelaskan.
7. Apakah teknik merias itu penting dan jelaskan tentang teknik merias.
8. Bagaimana cara merias korektif dan apakah rias korektif itu?
9. Bagaimana cara atau metode merias korektif?
10. Menggapa penata rias harus belajar tentang langkah merias?

11. Untuk membuat wajah tampak oval, teknik apa yang digunakan merias dan bagian wajahmana yang harus dikoreksi?

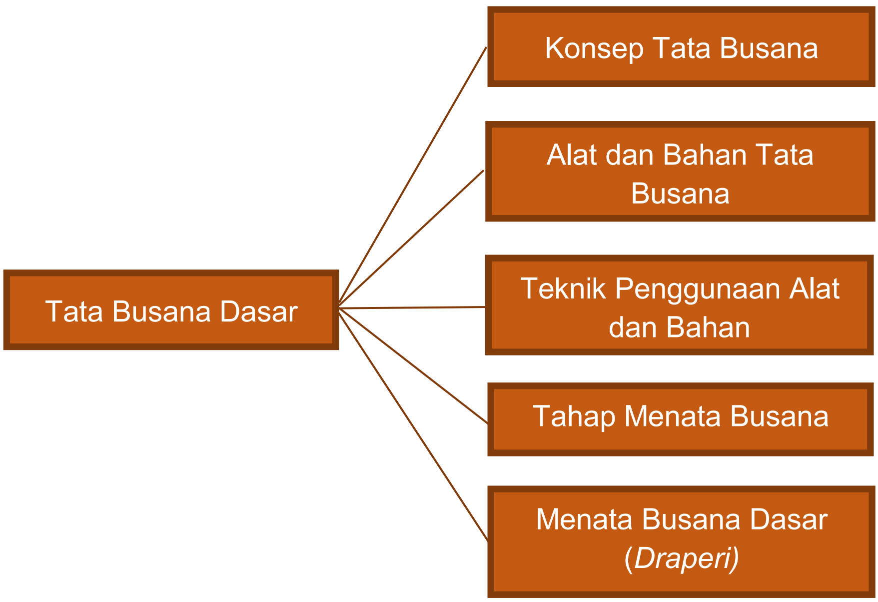
G. Refleksi

1. Manfaat apakah yang anda peroleh setelah mempelajari unit pembelajaran ini?
2. Apakah menurut anda unit pembelajaran ini menambah wawasan mengenai tata rias?
3. Bagaimana pendapat anda mengenai penggunaan bahan dan alat tata rias yang ada dalam unit pembelajaran ini?
4. Bagaimana pendapat anda mengenai teknik merias dalam unit pembelajaran ini?
5. Menurut anda, manfaat apa yang bisa diperoleh dengan mempelajari rias korektif ini?

UNIT PEMBELAJARAN 3

Tata Busana Dasar

A. Ruang Lingkup Pembelajaran



B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari unit pembelajaran 3 peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan konsep dasar tata busana.
2. Menjelaskan alat dan bahan tata busana dasar.
3. Mengemukakan teknik penggunaan alat dan bahan tata busana dasar.
4. Meenjelaskan tahap menata busana dasar.
5. Menata busana dasar (*drapery*).

Pembelajaran selama 16 JP (4 minggu x 4 JP)

C. Kegiatan Belajar

1. Mengamati

a. Menyerap informasi berbagai sumber belajar mengenai dasar tata busana.
b. Mengamati alat dan bahan dasar tata busana.
c. Mengamati proses menata busana dasar.

2. Menanya

a. Menanyakan teknik penggunaan alat dan bahan tata busana dasar.
b. Menanyakan tahapan menata busana dasar.

3. Mengeksplorasi

Mencoba penggunaan alat dan bahan tata busana dasar.

4. Mengasosiasi

Membedakan ragam teknik penataan busana dasar (*drapery*).

5. Mengomunikasi

Menata busana dasar (*drapery*).

D. Materi

1. Konsep Tata Busana

a. Sejarah tata busana

Kata busana diambil dari bahasa Sansekerta *bhusana*. Namun dalam bahasa Indonesia terjadi penggeseran arti busana menjadi padanan pakaian. Pengertian busana dan pakaian merupakan dua hal yang berbeda. Busana merupakan segala sesuatu yang dipakai dari ujung rambut sampai ke ujung kaki. Busana ini mencakup busana pokok, pelengkap (*milineris* dan *assesories*) dan tata rias. Sedang pakaian merupakan bagian busana yang tergolong pada busana pokok. Jadi pakaian merupakan busana pokok yang digunakan untuk menutupi bagian tubuh.

Zaman prasejarah manusia belum mengenal busana seperti yang ada sekarang. Manusia hidup dengan cara berburu, bercocok tanam, dan hidup berpindah dari suatu tempat ke tempat lain dengan memanfaatkan apa yang mereka peroleh di alam sekitar.

Ketika mereka berburu binatang liar, mereka mendapatkan dua hal yang sangat penting dalam hidup yaitu daging untuk dimakan dan kulit binatang untuk menutupi tubuh. Pada saat itu manusia baru berfikir untuk melindungi badan dari pengaruh alam sekitar seperti gigitan serangga, pengaruh udara, cuaca atau iklim dan benda lain yang berbahaya. Cara yang dilakukan manusia untuk melindungi tubuhnya berbeda-beda sesuai dengan alam sekitar. Di daerah yang berhawa dingin, manusia menutup tubuh dengan kulit binatang, khususnya binatang buruan yang berbulu tebal seperti domba. Kulit binatang dibersihkan dari daging dan lemak yang menempel lalu dikeringkan. Hal ini biasa dilakukan oleh kaum wanita. Begitu juga di daerah panas, mereka memanfaatkan kulit kayu yang direndam terlebih dahulu lalu dipukul-pukul dan dikeringkan. Ada juga yang menggunakan daun kering dan rerumputan. Selain itu ada yang memakai rantai dari kerang atau biji-bijian yang disusun sedemikian rupa dan untaian gigi dan taring binatang.

Untaian gigi dan taring binatang dipakai di bagian leher, pergelangan tangan, pergelangan kaki, dan panggul sebagai penutup bagian tertentu tubuh. Pemakaian untaian gigi, taring dan tulang, selain berfungsi untuk penampilan, dan keindahan juga berhubungan dengan kepercayaan atau tahayul. Menurut kepercayaan mereka, dengan memakai benda tersebut dapat menunjukkan kekuatan atau keberanian dalam melindungi diri dari roh jahat dan agar selalu dihormati. Pembuatan busana dari kulit kayu dan kulit binatang memerlukan keahlian tertentu, sebab harus mengetahui jenis kulit kayu dan binatang yang dapat digunakan untuk bahan busana. Hal inilah yang dianggap sebagai sejarah awal busana dan tata busana.

Istilah busana pada awalnya adalah untuk menyebutkan *celemek panggul* yang mempunyai bentuk seperti rok yang biasanya digunakan oleh wanita Yap dan Guamatela di kepulauan Caroline. Bentuk busana berasal dari daun pohon kelapa yang dianyam dan dipakai pada bagian pinggang sampai panggul, sehingga disebut dengan *celemek panggul*. Selain dari daun pohon kelapa, bisa juga dari kulit binatang. Setelah *celemek panggul*, kemudian berkembang menjadi *Poncho* yang memiliki bentuk hampir sama dengan celemek panggul. Bedanya *poncho* hanya berbentuk segi empat dan mempunyai lubang di tengah yang berfungsi untuk memasukkan kepala. Dari perkembangan tersebut muncul beberapa bentuk dasar busana, diantaranya: busana bungkus, kutang, kaftan, poncho, dan celana.

Busana bungkus adalah busana yang terdiri dari selembar kain berbentuk segi empat dan cara pemakaiannya hanya dililitkan atau pada tubuh. Contoh busana bungkus adalah pemakaian kain *Sari* (India), pakaian *ihram* (pakaian haji untuk pria), dan jarik (pakaian kain panjang di Indonesia). Busana bungkus disebabkan karena pada jaman dahulu, manusia belum mengenal mesin jahit atau jahit tangan, sehingga menggunakan pakaian hanya dengan membelitkannya pada tubuh. Pada perkembangan, pakaian bungkus berbeda dalam cara memakainya untuk tiap daerah dan Negara, sehingga muncul nama pakaian bungkus, diantaranya:

1) *Himation*, yaitu bentuk busana bungkus yang di pakai ahli filosof atau orang terkemuka di Yunani Kuno. Panjang *Himation* 12 atau 15 kaki, terbuat dari bahan wol atau linan putih yang seluruh bidang di sulam. Busana ini dapat dipakai diatas *chiton* atau dengan mantel. Bentuk busana yang hampir menyerupai *himation* yaitu *pallium* yang dipakai di atas toga oleh kaum pria di Roma pada abad kedua.



Gambar 175. Himation

2) *Chlamys*, yaitu busana yang menyerupai *himation* berbentuk longgar, dipakai oleh kaum pria Yunani Kuno.



Gambar 176. *Chlamys*

3) Mantel atau *shawl*, yaitu busana berbentuk persegi empat panjang, pemakaiannya disampirkan pada satu bahu atau kedua bahu. Pada bagian dada diberi peniti sehingga muncul lipit-lipit dan pada kedua ujungnya diberi rumbai.



Gambar 177. Mantel atau *shawl*

4) *Toga*, merupakan bentuk pakaian resmi yang dipakai sebagai tanda kehormatan di zaman republik dan kerajaan di Roma.

Ada beberapa jenis toga, diantaranya toga *palla* yaitu toga yang dipakai pada saat berkabung dan toga *trabea* yang dibuat menyerupai *cape* bayi.



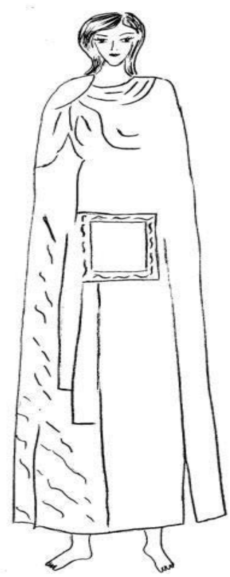
Gambar 178. Toga

5) *Palla,* yaitu busana wanita Roma di zaman republik dan kerajaan, dipakai di atas *tunika* atau *stola*. Cara pemakaiannya hampir sama dengan *shawl* yang disemat dengan peniti. Warna *palla* pada umumnya warna biru, hijau, dan warna keemasan.



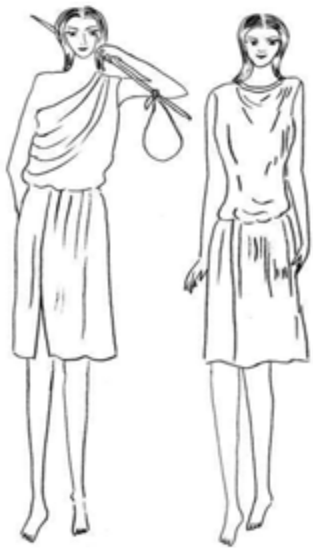
Gambar 179. *Palla*

6) *Paludamentum, Sagum,* dan *Abola*, yaitu sejenis jas militer di zaman prasejarah.



Gambar 180. *Paludamentum, sagum dan abolla*

7) *Chiton*, yaitu busana pria Yunani Kuno yang mirip dengan *tunik* di Asia. Bahan *chiton* terbuat wol, *lenan,* dan rami yang diberi sulaman dengan benang berwarna dan benang emas sebagai pengaruh tenunan Persia.



Gambar 181. *Chiton*

8) *Peplos dan Haenos,* yaitu busana wanita Yunani Kuno yang bentuk dasarnya sama dengan *chiton*, ada yang dibuat panjang dan ada yang pendek. Pada bagian bahu ada lipit-lipit yang

ditahan dengan peniti dan ada kalanya pada pinggan juga dibuat lipit-lipit sehingga terlihat seperti blus. *Peplos* dari Athena, memakai ikat pinggang yang diikat di atas lipit-lipit pinggang.



Gambar 182. *Peplos*

9) *Cape* atau *Cope*, yaitu busana paling luar pada pakaian pria di Byzantium berbentuk mantel yang diikat pada bahu atau leher dan diberi hiasan bros.



Gambar 183. *Cape* atau *Cope*

Busana kutang adalah busana yang tidak memiliki belahan, karena arti kutang adalah tidak memiliki belahan. Bentuk dasar

kutang merupakan bentuk pakaian tertua, bahkan sebelum orang mengenal kain lembaran yang berupa tenunan. Bentuk kutang menyerupai silinder atau pipa tabung yang berasal dari kulit kayu yang dipukul-pukul sehingga kulit terlepas dari batang dan dipakai untuk menutupi tubuh dari bawah ketiak sampai panjang yang diinginkan. Pada zaman dahulu, suku indian di Amerika sudah mengenal pohon kutang yang kulitnya dipakai sebagai penutup tubuh.

Negeri asal kutang yaitu Asia, lalu dibawa ke Iran, Asia Kecil, Mesir, Roma di Eropa. Di Asia dan Afrika bentuk pakaian ini menjadi bentuk utama pakaian walaupun berbeda ukuran panjang dan bentuk. Kutang adalah perkembangan dari busana bungkus yang sisinya disatukan. Jenis kutang, yaitu: *tunik*, *kandys*, *kalasiris*.

1) *Tunik* atau tunika merupakan salah satu bentuk busana kutang yang dikenal pada zaman prasejarah. Pemakaian dari bawah buah dada sampai mata kaki yang diberi dua buah tali/ban ke bahu. Pakaian ini sering dipakai oleh wanita dan pria Mesir zaman purbakala. Bentuk tunik dan cara pemakaiannya disesuaikan dengan tingkat dan golongan pemakai; seperti *tunik talaris* dipakai oleh para konsul, tunik dengan ukuran pendek(sebatas lutut), longgar, dan memakai lengan panjang hanya boleh dipakai oleh orang istana. Tunik yang sederhana dengan hiasan kancing pada leher dan pinggang dipakai oleh golongan menengah pada abad ke-6 s.d ke-5 SM di Byzantium. Abad ke-5 SM s.d abad ke-1 sesudah masehi di Roma ada tunik permata. Perkembangan sampai abad ke-5 sesudah masehi panjang tunik sampai pertengahan betis. Dengan masuknya agama islam di Aceh maka terbawa pulalah setelan celana tunik yang datang dari Pakistan yang selanjutnya disebut dengan baju kurung.



Gambar 184.*Tunik*

b) *Kandys* merupakan busana yang berasal dari kutang yang dipakai oleh pria Hebren di Asia Kecil pada zaman prasejarah. Busana ini longgar dengan lipit-lipit pada sisi sebelah kanan dan lengannya berbentuk sayap.



Gambar 185. *Kandys*

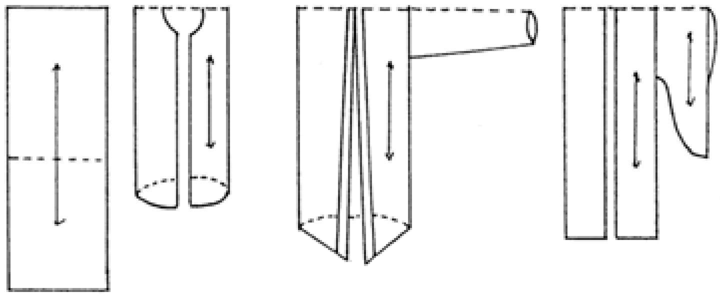
c) *Kalasiris* yaitu busana wanita Mesir zaman prasejarah. *Kalasiris* berbentuk dasar kutang, panjang sampai mata kaki, longgar dan lurus, adakalanya memakai ikat pinggang dan lengan setali.

Kalasiris dipakai bersama mantel dan *cape* yang berbentuk syaal sebagai tambahan.



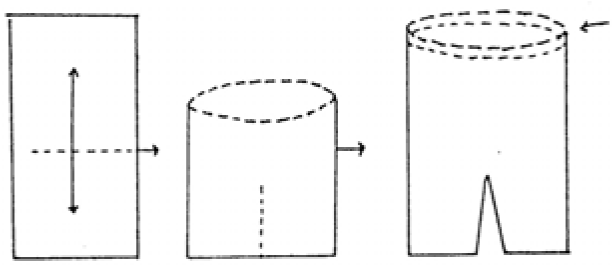
Gambar 186. *Kalasiris*

Busana kaftan yaitu busana bagian atas memiliki belahan hingga bagian bawah. Bentuk kaftan merupakan perkembangan dari kutang atau tunika yang dipotong bagian tengah muka sehingga terdapat belahan pada bagian depan pakaian. Orang-orang Babylonia telah lama menggunaka sebagai penutup badan bagian atas. Bentuk kaftan yang asli masih dipakai petani di Mesir. Di Indonesia dikenal dengan nama kebaya, di Jepang dikenal dengan kimono, dan di negara-negara Timur Tengah dikenal dengan jubah. Busana kaftan berbentuk baju panjang yang longgar, sisi lurus, berlengan panjang dan ada belahan pada tengah muka. Bentuk kaftan memiliki ciri khas, mempunyai belahan disepanjang tengah muka dan memakai lengan. Belahan ini ada kalanya disemat dengan peniti dan ada juga yang dibiarkan lepas (tidak disemat) seperti gambar berikut.



Gambar 187. *Kaftan*

Celana merupakan bagian busana yang berfungsi untuk menutupi tubuh bagian bawah, mulai dari pinggang, pinggul, dan kedua kaki. Bentuk dasar celana dibuat dari bahan berbentuk segi empat yang dilipat dua mengikuti panjang kain dan bagian lipatan digunting dan dijahit pada kedua sisi. Untuk lubang kaki sampai paha dibuat guntingan pada bagian tengah yang kemudian dijahit, sehingga ada lubang untuk kaki. Pada bagian pinggang dibuat lajur untuk memasukkan tali sebagai penahan celana pada pinggang. Celana seperti ini masih banyak ditemui dan dipakai wanita di Aceh.



Gambar 188. Bentuk dasar Celana

Bentuk celana muncul untuk melengkapi pakaian kaftan yang biasanya dibuat menutupi seluruh tubuh, sehingga timbul ide untuk memisahkan busana bawah dan atas. Busana atas disebut tunik dan bawah dikenal dengan rok. Dari rok inilah diubah menjadi bentuk celana yang diberi lubang untuk memasukkan kaki. Celana dipakai oleh wanita dan laki-laki seperti di Albania, Persia, Tiongkok, Tunisia, dan Arab Saudi.

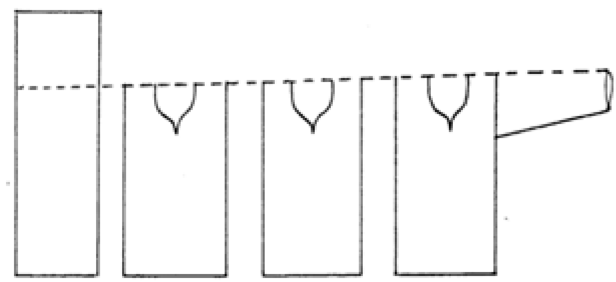
Bentuk celana bermacam-macam, ada yang longgar seperti celana perempuan Turki dan ada yang sempit seperti celana kuli di Jepang. Pada abad ke-18 muncul celana yang panjangnya sampai lutut yang dikenal dengan *culotte*. Pada akhir abad ke-18

perkembangan bentuk celana dipengaruhi oleh budaya barat sehingga muncul celana *pantalons,* yaitu celana panjang yang sampai mata kaki.



Gambar 189. Macam-macam bentuk celana

Poncho terbuat dari kulit binatang, kulit pohon kayu, atau daun-daunan yang diberi lubang pada bagian tengah agar kepala bisa masuk, sedangkan bagian sisi dibiarkan tidak dijahit. Poncho adalah suatu bentuk dasar pakaian yang berasal dari penduduk asli Amerika, yaitu bangsa Mexico dan Peru-Indian, yang pada waktu sekarang sudah hampir hilang di negeri asalnya. Bentuk aslinya dipergunakan sebagai penutup badan bagian atas, terdiri dari selembar kain yang dilipat melebar ditengah-tengahnya. Pada lipatan ini dicari tengah-tengahnya, dibuatkan lubang untuk lubang leher. Ciri khas bentuk dasar ini bahwa tengah muka tidak mempunyai belahan seperti gambar berikut.



Gambar 190. *Poncho*

Perkembangan bentuk *poncho* terlihat pada bentuk busana yang dimasukkan dari kepala. Perkembangan celemek panggul terlihat pada bentuk busana yang dibungkus atau dililitkan ke badan mulai dari pinggang ke panggul. Berdasarkan bentuk, *poncho* dibedakan :

1) Poncho Bahu

Poncho bahu yaitu *poncho* yang menutup bahu dan badan bagian atas. Panjang *poncho* bahu ada yang sampai batas lutut dan ada yang sampai betis. *Poncho* bahu dipakai oleh suku Indian penduduk asli Amerika, Peru, Mexico dan Tiongkok. Disamping itu juga dipakai sebagai mantel oleh suku Teutonic, Trank dan Sexon. *Poncho* bahu diberi lobang sehingga kepala bisa masuk. *Poncho* bahu ada yang hanya menutupi bahu saja seperti *poncho* bahu di Tiongkok, sementara poncho dari Mexico dibuat dari bulu binatang yang panjangnya sampai lutut dan ada juga yang sampai betis.

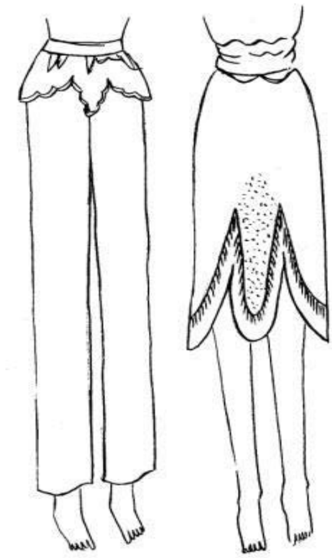


Gambar 191. *Poncho Bahu*

2) *Poncho* Panggul

Poncho panggul ditemukan pada gambar seorang laki-laki di istana raja zaman Yunani Kuno. *Poncho* panggul yaitu *poncho* yang menutupi bagian panggul sampai panjang yang diinginkan dengan badan bagian atas terbuka. *Poncho* panggul

ada yang hanya menutupi panggul dan ada yang dibuat sampai menutupi mata kaki.



Gambar 192. *Poncho* dan *celemek*

Busana adalah segala sesuatu yang dipakai mulai dari kepala sampai ujung kaki yang memberi kenyamanan dan menampilkan keindahan bagi pengguna. Busana meliputi: busana mutlak, busana pelengkap dan *assesories*. Busana mutlak yaitu busana yang tergolong busana pokok seperti baju, rok, kebaya, blus, dan pakaian dalam. Busana pelengkap (*milineris*) adalah busana yang melengkapi busana mutlak dan mempunyai nilai guna disamping untuk keindahan. Yang termasuk busana pelengkap adalah sepatu, tas, topi, kaus kaki, selendang, *scraf*, dan *shawl*. Aksesoris adalah busana untuk menambah keindahan, seperti cincin, kalung, jam tangan, gelang,dan bross.

Busana tidak hanya terbatas pada pakaian mutlak atau pelengkap, tetapi merupakan kesatuan dari keseluruhan yang dipakai mulai dari kepala sampai ke ujung kaki. Istilah busana dalam bahasa Inggris sangat beragam tergantung pada konteks yang dikemukakan, seperti *fashion*, *costume*, *clothing*, *dress*, dan *wear*. *Fashion* lebih difokuskan pada penampilan mode, seperti istilah mode yang sedang digemari masyarakat. *Costume* berkaitan dengan jenis busana, seperti busana nasional (*national costume*), busana muslim (*moslem costume*) dan busana daerah (*traditional costume*). *Clothing* digunakan untuk menyebutkan sandang yaitu

busana yang berkaitan dengan kondisi atau situasi, seperti busana musim dingin (*winter clothing*), busana musim panas (*summer clothing*) dan lain-lain. *Dress* digunakan untuk busana yang menunjukkan kesempatan tertentu, misalnya busana pada kesempatan resmi (*dress suit*), busana seragam (*dress uniform*), busana pesta (*dress party*). *Dress* juga digunakan untuk menunjukkan model pakaian tertentu, seperti *long dress, sack dress,* dan *Indian dress*. *Wear* digunakan untuk menunjukkan jenis busana itu sendiri, misalnya busana anak (*children's wear*), busana pria (*men's wear*), busana wanita (*women's wear*) dan pakaian dalam (*under wear*).

b. Tata busana teater

Tata busana dibuat berdasar budaya atau jaman tertentu. Untuk membuat tata busana sesuai dengan adat dan kebudayaan daerah maka diperlukan referensi khusus berkaitan dengan adat dan kebudayaan tersebut. Jenis busana tidak bisa disamakan antara daerah satu dengan daerah lain. Masing-masing memiliki ciri khas. Sementara itu tata busana menurut jaman bisa digeneralisasi, artinya busana pada jaman atau dekade tertentu memiliki ciri sama. Tidak ada periode tata busana secara khusus di teater, karena semua tergantung latar cerita yang ditampilkan. Dengan demikian busana teater mengikuti periode teater. Misalnya, teater Romawi Kuno maka lakon yang ditampilkan berlatar jaman tersebut sehingga busananya seperti busana keseharian penduduk jaman Romawi Kuno. Demikian juga dengan teater jaman Yunani, Abad Pertengahan, Renaissance, Elizabethan, Restorasi, dan Abad 18.

Busana teater mengalami perkembangan pesat seiring lahirnya teater modern pada akhir abad 19. Dalam teater modern, beragam aliran teater bermunculan. Masing-masing memiliki konsep dan lakon tidak harus berlatar jaman dimana lakon dibuat. Semua terserah pada gagasan seniman, tata busana pun mengikuti konsep tersebut. Tata busana dengan demikian sudah tidak lagi terpaku pada jaman, tetapi lebih pada konsep yang melatarbelakangi penciptaan teater.

Tata busana adalah seni pakaian dengan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Bisa juga tata busana diartikan dengan penataan segala sandang dan perlengkapan (*accessories)* yang dikenakan di pentas. Bahkan ketika pemeran pentas mengenakan pakaiannya sendiri, maka pakaian bedan perlengkapan menjadi kostum pentasnya. Busana pentas meliputi semua pakaian, sepatu, pakaian kepala, dan

perlengkapannya, baik yang kelihatan maupun yang tidak kelihatan oleh penonton. Tata busana dalam teater memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh. Pada era teater primitif, busana yang dipakai berasal dari bahan alami, seperti tumbuhan, kulit binatang, dan batu-batuan untuk asesoris. Ketika manusia menemukan tekstil dengan teknologi pengolahan, maka busana berkembang menjadi lebih baik.

Busana yang dipakai dapat mencerminkan kepribadian dan status sosial pemakai. Selain itu busana yang dipakai dapat menyampaikan pesan atau *image* kepada orang yang melihat. Untuk itu dalam menata busana banyak hal yang perlu diperhatikan dan pertimbangkan, sehingga diperoleh busana yang serasi, indah dan menarik. Ilmu tata busana adalah ilmu yang mempelajari bagaimana cara memilih, mengatur, dan memperbaiki, sehingga diperoleh busana yang lebih serasi dan indah.

Tata busana sangat berpengaruh terhadap penonton, karena sebelum seorang pemeran didengar dialognya terlebih dahulu diperhatikan penampilan. Maka dari itu, kesan yang ditimbulkan pada penonton mengenai dirinya tergantung pada yang tampak oleh mata penonton. Pakaian yang tampak pertama kali akan membantu menggariskan karakter, kemudian dari pakaian akan memperkuat kesan penonton.

c. Macam dan Jenis tata busana teater

Busana beragam jenis dan bentuknya, dalam pentas teater digolongkan menjadi busana historis atau sejarah, busana sehari-hari, busana nasional, busana tradisional, busana sirkus, busana fantasi, busana hewan dan sebagainya.

1) Busana historis yaitu bentuk busana pentas yang spesifik untuk periode berdasarkan sejarah dari kejadian lakon. Busana historis atau busana sejarah diartikan sebagai busana yang mencerminkan jaman tertentu dari suatu masa. Dalam pementasan teater, busana ini sering dipakai ketika pertunjukan mengangkat lakon-lakon sejarah. Busana sejarah terikat dengan masa tertentu, sehingga penata busana perlu mempelajari konvensi busana pada masa dimana peristiwa dalam naskah terjadi. Contohnya, naskah *Domba-domba Revolusi* karya B. Sularto latar peristiwanya terjadi pada masa perjuangan, maka busana dirancang mengacu pada busana masa perjuangan. Busana jaman Napoleon adalah serba ketat untuk pria dan rok menjurai di atas lantai dengan rumbai dan rampel meriah bagi wanita. Busana pentas kerajaan Mojopahit

akan berbeda dengan kerajaan Mataram. Oleh karena itu, penata busana perlu mengetahui model, warna, tekstur, dan corak busana pada masa perjuangan.



Gambar 193. Busana sejarah

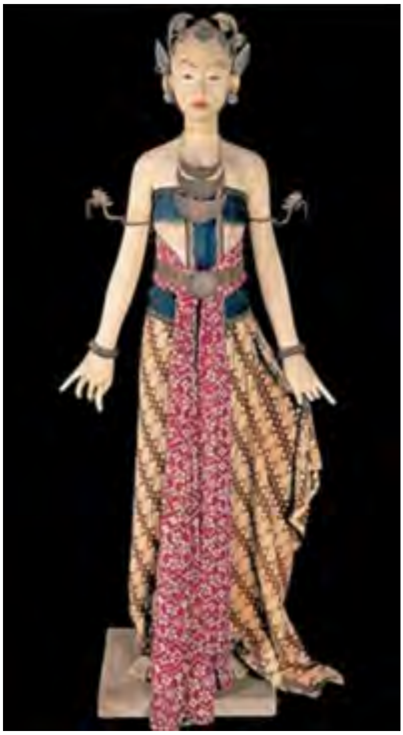
2) Busana sehari-hari adalah busana yang dipakai dalam kehidupan keseharian masyarakat. Busana sehari-hari juga memiliki bentuk yang beragam, tergantung dari tingkat sosial masyarakat memakai. Misalnya, busana petani berbeda dengan busana seorang tuan tanah. Busana sehari-hari dapat menunjukkan tingkat sosial seseorang yang memakai. Busana sehari-hari banyak dipakai dalam pementasan teater realis. Dimana teater realis merupakan gambaran kehidupan sehari-hari (*illusion of nature*).



Gambar 194. Busana sehari-hari

3) Busana tradisional mencerminkan karakteristik masyarakat yang membedakan dengan kelompok masyarakat lain. Setiap masyarakat memiliki busana tradisional sesuai dengan kebudayaan dan setiap bangsa memiliki busana tradisional sendiri. Busana tradisional yaitu bentuk busana yang menggambarkan karakteristik spesifik secara simbolis dan distilir. Busana seperti ini seringkali berlatar belakang sejarah terutama yang berhubungan dengan karakter tradisional, periode, dan tempat khusus. Gambar di bawah menunjukkan beragam busana tradisional. Indonesia sangat kaya dengan busana tradisional, misalnya Jawa memiliki busana tradisional yang disebut kebaya. Kebaya memiliki karakteristik berbeda, antara kebaya Jawa Tengah, Sunda, dan Bali. Masyarakat Minangkabau memiliki baju kurung.




Gambar 195. Busana tradisional

Naskah teater memiliki latar sosial budaya yang beragam. Naskah *Panembahan Reso* karya Rendra memiliki latar sosial budaya Jawa, naskah *Puti Bungsu* karya Wisran Hadi memiliki latar sosial budaya Sumatera. Busana yang dibutuhkan naskah adalah busana tradisional sesuai dengan latar sosial budaya dimana peristiwa terjadi. Pementasan teater yang mengambil naskah asing sering juga diadaptasi ke latar sosial budaya tertentu, misalnya *Hamlet* dipentaskan dengan latar sosial budaya Jawa. Oleh karena itu, penata busana perlu mempelajari beragam busana tradisional.

4) Busana fantasi adalah untuk mengidentifikasikan jenis busana yang lahir dari imajinasi dan fantasi perancang. Busana tidak lazim ditemui dan dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Busana jenis ini dimaksudkan untuk busana tokoh yang tidak riil dalam kehidupan sehari-hari, misalnya tokoh bidadari, malaikat, atau dewa. Busana untuk tokoh semacam ini membutuhkan rancangan khusus sehingga membedakan dengan tokoh yang riil.



Gambar 196. Busana fantasi

5) Busana nasional yaitu busana yang menggambarkan secara khas dari suatu negara dan yang bersangkutan dengan historis. Misalnya busana tentara Jerman jaman Nazi atau tentara Jepang diperang dunia II.



Gambar 197. Busana nasional

6) Fungsi Tata Busana Teater

Busana yang dipakai manusia beraneka bentuk dan fungsinya. Fungsi busana dalam kehidupan sehari-hari untuk melindungi tubuh, mencitrakan kesopanan, dan memenuhi hasrat manusia akan keindahan. Busana dalam teater memiliki fungsi yang lebih komplek, yaitu mencitrakan keindahan

penampilan, membedakan satu pemain dengan pemain lain, menggambarkan karakter tokoh, memberikan efek gerak pemain, dan memberikan efek dramatik.

Manusia memiliki hasrat untuk mengungkapkan rasa keindahan dalam berbagai aspek kehidupan. Tata busana teater berfungsi sebagai bentuk ekspresi untuk tampil lebih indah dari penampilan sehari-hari.



Gambar 198. Busana memberikan rasa keindahan

Pementasan teater adalah tontonan yang mengandung aspek keindahan. Pada era teater primitif, hasrat untuk tampil berbeda dan lebih indah dari tampilan sehari-hari telah muncul. Busana pementasan teater dibuat secara khusus dan dilengkapi dengan asesoris sesuai kebutuhan pementasan. Teater di Inggris pada masa pemerintahan Ratu Elizabeth (1580–1640), memakai busana sehari-hari yang dibuat lebih indah dengan mengaplikasikan perhiasan dan penambahan bahan yang mahal dan mewah.

Pementasan teater menampilkan tokoh yang bermacam-macam karakter dan latar belakang sosial. Penonton membutuhkan suatu penampilan yang berbeda antara satu tokoh dengan tokoh lain. Busana menjadi salah satu tanda penting untuk membedakan satu tokoh dengan tokoh lain. Penampilan busana yang berbeda akan menunjukkan ciri khusus seorang tokoh, sehingga penonton mampu mengidentifikasikan tokoh dengan mudah.



Gambar 199. Busana sebagai pembeda karakter

Fungsi penting busana teater adalah untuk menggambarkan karakter tokoh. Perbedaan karakter busana dapat ditampilkan melalui model, bentuk, warna, motif, dan garis yang diciptakan. Melalui busana, penonton terbantu menangkap karakter yang berbeda dari setiap tokoh. Contohnya, tokoh seorang pelajar yang pendiam, rajin, dan alim, busananya cenderung rapi, sederhana, dan tanpa asesoris berlebihan. Sebaliknya, tokoh seorang pelajar yang bandel, brutal, dan sering membuat onar, busananya dilengkapi asesoris dan cara pemakaiannya seenaknya tidak sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan sekolah.



Gambar 200. Busana untuk menggambarkan tokoh

Tata busana memiliki fungsi memberikan ruang gerak kepada pemain untuk mengekspresikan karakter sehingga segala bentuk gerak dapat diekspresikan secara maksimal. Pemain memiliki bentuk dan karakteristik gerak berbeda dan

membutuhkan bentuk dan gaya busana yang berbeda pula. Busana bukan sebagai penghalang bagi aktivitas pemain, sebaliknya memberi keluasan gerak pemain. Dalam *opera Cina*, busana dirancang khusus untuk adegan perang dan akrobatik.



Gambar 201. Busana memberikan ruang gerak

Busana juga berfungsi memberikan efek dramatik dan mendukung dramatika adegan dalam lakon. Gerak pemain lebih ekspresif dan dramatik dengan adanya busana. Efek dramatik busana bisa muncul dari perkembangan tokoh, contoh busana tokoh yang mengalami kejayaan pada babak awal kemudian berubah busananya ketika mengalami kejatuhan. Selain itu, saat busana dipakai untuk bermain bisa melahirkan bentuk dan efek gerak tertertu yang mampu memukau.



Gambar 202. Busana memberikan efek dramatik

7) Bagian-bagian Busana Pentas

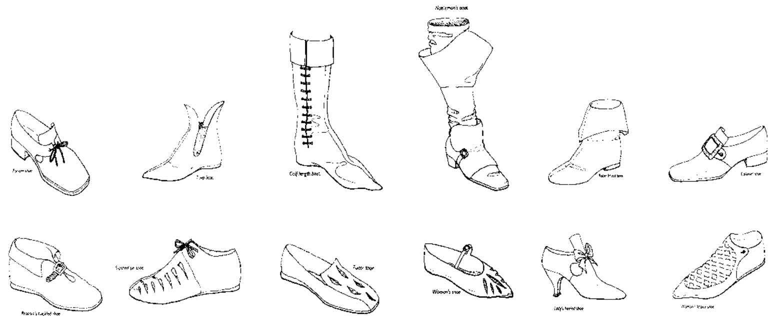
Kostum atau busana pementasan digolongkan menjadi lima kelompok, yaitu busana dasar, busana kaki, busana tubuh, busana kepala dan perlengkapan atau *accessories.*

a) Busana dasar yaitu bagian busana yang kelihatan atau tidak terlihat, gunanya untuk membuat indah pakaian yang terlihat. Busana ini untuk membuat efek yang diperlukan dalam sebuah pertunjukan. Busana dasar bisa berbentuk korset, stagen, rok simpai atau busana untuk membuat perut gendut, pinggul yang besar atau untuk membuat pemeran tampak gemuk. Contoh yang paling sederhana yaitu pakaian badut.



Gambar 203. Kostum Badut

b) Busana kaki yaitu busana yang digunakan untuk menghias kaki pemeran. Busana ini bisa terdiri dari kaos kaki, sepatu (olah raga, periodisasi, klasik, modern, kesatuan atau seragam), sandal (modern, tradisional, klasik, rakyat atau keraton) sepatu atau sandal dari suku atau negara tertentu yang mempunyai ciri khas sendiri.



Gambar 204. Beragam sepatu dan sandal dari berbagai Negara.

c) Busana tubuh yaitu busana yang dipakai tubuh dan kelihatan oleh penonton. Busana tubuh antara lain blus, rok, kemeja, celana, jaket, rompi, jas, dan sarung. Busana tubuh bisa berupa pakaian tradisional, busana kenegaraan, busana modern atau busana fantasi yang diciptakan untuk tujuan pementasan dengan lakon tertentu.



Gambar 205. Busana *body*

d) Busana kepala yaitu pakaian yang dikenakan di kepala pemeran, termasuk penataan rambut. Corak pakaian kepala tergantung dari corak busana yang akan dikenakan. Pakaian kepala dapat dimanfaatkan sebagai tanda atau pencitraan seorang pemain di atas pentas. Misalnya seorang raja ditandai dengan pemakaian mahkota, orang jawa dengan blangkon atau *cowboy* dengan topi laken. Gaya rambut juga kadang dimasukkan ke pakaian kepala

meskipun termasuk bagian dari tata rias. Busana dan tata rias sangat erat kaitannya dengan melukiskan peranan hingga kedua hal tersebut perlu diperhatikan bersama.



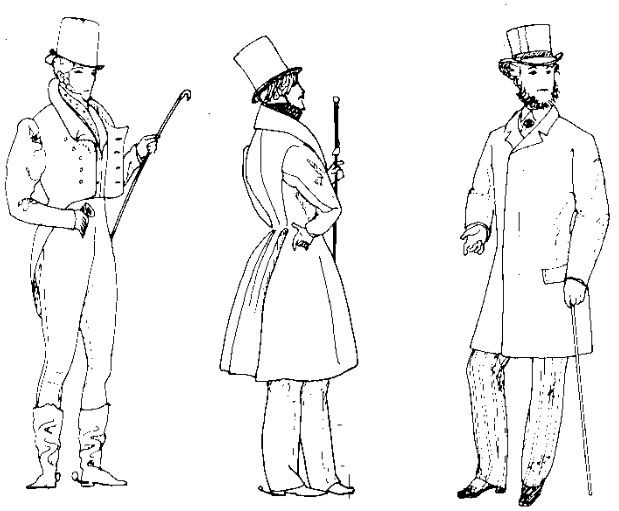
Gambar 206. Busana kepala

5) Perlengkapan/*accessories*

Accessories yaitu pakaian yang melengkapi bagian busana dan bukan pakaian dasar atau belum termasuk dalam busana dasar, busana tubuh, busana kaki dan busana kepala. Pakaian ini ditambahkan demi efek dekoratif, demi karakter, atau tujuan lain. Misalnya kaos tangan, perhiasan, dompet, ikat pinggang,dan kipas.

Perlengkapan selain *accessories* adalah *properties. Properties* yaitu benda atau pakaian yang berguna untuk membantu akting permainan. Perbedaan antara *accessories* dan *properties* tidak begitu jelas, seringkali yang sedianya untuk *properties* kemudian berubah menjadi *accessories* begitu sebaliknya. Umpamanya, dompet yang dibawa oleh seorang pemeran hanya untuk melengkapi efek kostum adalah *accessories*, tetapi bila dompet tersebut digunakan untuk membantu akting maka dompet tersebut menjadi *properties*. Kemudian mantel dan topi yang harus ada pada tempatnya bila adegan mulai, atau dibawa pelaku lain, ini dipandang sebagai *properties*, tetapi kalau mantel dan topi digunakan pelaku maka disebut sebagai kostum. Jadi *accessories* yang dikenakan pemeran apabila tidak digunakan untuk membantu akting

permainan maka disebut *accessories* tetapi kalau barang itu digunakan untuk membantu permainan maka disebut *properties*. Begitu juga dengan busana, kalau tidak digunakan untuk main disebut *properties* tetapi kalau digunakan pada waktu permainan disebut sebagai kostum.



Gambar 207. *Accsesories* dan *properties*

2. Alat dan Bahan Tata Busana

a. Alat produksi tata busana

Peralatan tata busana sangat beragam. Peralatan menyangkut teknik pemakaian dan produksi tata busana. Busana pementasan teater tidak harus diproduksi, tetapi memanfaatkan busana yang ada. Ketika busana teater harus diproduksi, maka harus melakukan tahap kerja yang panjang. Tahap kerja mulai dari menganalisis naskah, diskusi dengan sutradara, mendesain, pencarian bahan, pembuatan pola, dan menjahit. Setiap tahap membutuhkan peralatan berbeda. Peralatan pembuatan busana teater adalah:

1) Gunting

Gunting untuk produksi busana, terdapat beberapa jenis dengan fungsi berbeda antara lain, yaitu: *gunting kain*, adalah gunting khusus untuk memotong kain. Gunting kain memiliki dua pegangan yang berbeda. Pegangan besar untuk menempatkan empat jari, sedangkan pegangan kecil untuk menempatkan ibu jari. Gunting kain tidak boleh dipakai untuk menggunting bahan lain, karena mudah tumpul. *Gunting*

benang, berfungsi untuk menggunting benang bagian busana yang sulit dijangkau dengan gunting kain. Gunting ini hanya memiliki satu pegangan untuk menempatkan dua jari. *Gunting listrik,* dipakai untuk memotong kain dalam jumlah banyak. Gunting listrik dipakai di industri busana. Gunting ini jarang dipakai untuk memproduksi busana teater di Indonesia, kecuali produksi yang besar dan membutuhkan busana dengan jumlah yang besar pula.



Gambar 208. Gunting kain dan gunting benang

2) Penggaris

Penggaris merupakan alat ukur yang dipergunakan untuk memproduksi busana. Penggaris yang dibutuhkan beragam ukuran dan bentuknya. Termasuk penggaris khusus yang diproduksi untuk kepentingan pembuatan busana, misalnya penggaris *dressmaking* untuk membentuk bagian pinggul.



Gambar 209. Pengaris jahit

3) *Rader*

Rader merupakan alat yang berfungsi untuk menekan karbon jahit saat memberi tanda pola pada bahan busana yang akan dijahit. Rader memiliki ujung beroda. Roda rader ada yang polos, beroda tumpul, dan roda bergerigi tajam.



Gambar 210. Rader

4) Pencabut Benang

Pada busana sering terdapat jahitan yang tidak terpakai atau terjadi kekeliruan dalam proses menjahit. Oleh karena itu dibutuhkan alat pencabut benang. Alat ini berupa logam dengan ujung bercabang.



Gambar 211. Pencabut benang

5) Jarum

Jarum merupakan alat yang digunakan untuk memasukkan benang ke dalam kain pada proses penjahitan. Jarum bermacam-macam jenis dan fungsinya. Jarum tisik untuk memasang *assesories* baik berupa kain atau manik-manik. Jarum jahit adalah jarum khusus yang terpasang pada mesin jahit. Jarum pentul berfungsi untuk menyematkan *assesories* atau mengaitkan unsur busana dengan unsur lain.



Gambar 212. Jarum tisik

6) Mesin jahit

Mesin jahit terdapat berbagai jenis. Mesin jahit yang digunakan adalah mesin jahit manual yang dioperasikan dengan kayuhan kaki. Jenis mesin jahit lain adalah mesin jahit listrik. Mesin jahit listrik dapat bekerja lebih cepat dengan hasil yang lebih baik.



Gambar 213. Mesin jahit

7) Setrika

Setrika dibutuhkan pada saat produksi busana dan persiapan pementasan. Setrika yang paling sering dipakai adalah setrika listrik yang dapat diatur temperaturnya. Terdapat pula setrika dengan semprotan air. Setrika dengan semprotan air akan mempercepat proses merapikan busana.

Setrika tradisional adalah setrika yang sumber panasnya diperoleh dari batu arang. Arang diletakkan di dalam setrika, kemudian dibakar sehingga menghasilkan bara api. Panas bara api ini yang menjadi sumber untuk menghaluskan busana.



Setrika tradisional



Setrika listrik

Gambar 214. Setrika

8) Boneka Jahit

Boneka jahit berbentuk torso yang tersedia dalam berbagai ukuran, yaitu S, M , L, dan XL. Fungsi boneka jahit adalah untuk meletakkan busana agar dapat mengetahui jatuhnya jahitan.



Gambar 215. Boneka jahit atau manekin

9) Kapur dan pensil jahit

Kapur dan pensil jahit adalah alat yang digunakan untuk memberi tanda, tanda ukuran atau tanda untuk membuat pola gambar sebelum dipotong. Kapur dan pensil jahit terbuat dari campuran kapur dan lilin, jadi bekas tanda di atas kain bisa dihilangkan dengan mudah. Kapur dan pensil jahit ada beberapa macam warna sesuai kebutuhan.



Gambar 216. Kapur dan pensil jahit

10) Alat ukur atau meteran

Alat ukur adalah alat yang digunakan untuk mengukur pada waktu membuat pola. Ukuran busana disesuaikan dengan pemeran yang hendak memakai busana. Alat ukur terbuat dari pita plastic atau kain sehingga bisa mengikuti lengkungan pola yang hendak dibuat.



Gambar 217. Alat ukur atau meteran

b. Bahan produksi tata busana

Bahan yang digunakan untuk tata busana pementasan teater sangat banyak. Pertunjukan teater berbeda dengan kehidupan nyata, maka busana teater dapat dibuat dengan bahan yang tidak harus awet, tidak dari bahan sintetis atau bahan lain, karena sekedar untuk kepentingan pementasan. Hal ini berbeda dengan pertunjukan teater di luar negeri (industri teater), karena dalam satu repertoar bisa dipentaskan sampai lebih dari dua tahun. Untuk keperluan seperti ini, maka bahan tata busana diperlukan bahan yang awet, karena tata busana tersebut bisa dipakai berulang-ulang.

Bahan busana teater mencerminkan teknologi pengolahan bahan di setiap zaman. Pada era teater primitif bahan busana dibuat dari materi yang ada di lingkungan sekitar. Bahan busana

teater antara lain dapat digolongkan menjadi bahan alami, kain (tekstil), bahan sintetik, dan kulit.

1) Bahan Alami

Bahan alami berasal dari tumbuh-tumbuhan yang sering dimanfaatkan manusia untuk busana. Bagian tumbuhan yang biasa dipakai untuk bahan busana adalah daun, batang, dan kulit kayu. Orang Mesir pada jaman dahulu mengolah serat rami menjadi bahan busana. Rami diolah dari tumbuhan sejenis rumput yang tumbuh di sekitar sungai Nil. Rami diolah menjadi lembaran kain yang dipakai untuk bahan busana. Bahan busana dari tumbuh-tumbuhan juga dimanfaatkan untuk seni pertunjukan. Beberapa bentuk teater tradisonal memanfaatkan bahan alami untuk busana. Di Bali terdapat seni pertunjukan *Brutuk* yang menggunakan daun pisang sebagai bahan busana. Bangsa yang masih primitif sering menggunakan bahan alami untuk busana. Di Kalimantan, masyarakat Dayak mengolah kulit kayu untuk pakaian dengan diberi ornamen. Pakaian tersebut juga dipakai untuk kepentingan pertunjukan.



Gambar 218. Busana bahan alami

2) Tekstil atau Kain

Tekstil atau kain merupakan bahan utama pembuatan busana. Bahan tekstil merupakan bahan yang paling banyak dipakai untuk pementasan teater. Tekstil bersumber dari bahan alami baik dari serat tumbuhan maupun serat binatang. Wol adalah sejenis tekstil yang diolah dari bulu domba. Pengolah

wol menjadi tekstil diperkirakan sudah ada semenjak jaman Neolitikum (3000 Sebelum Masehi). Pada 3000 tahun SM di lembah Indus, India, kapas telah diolah menjadi kain. Bangsa Cina mengolah kain sutera yang berasal dari ulat sutera yang hidup di pohon murbai. Kain memiliki berbagai jenis dengan karakter yang berbeda-beda.

Karakter tekstil meliputi tebal-tipis, kaku-lembut, kasar-halus, dan mengkilat-kusam. Karakter tekstil berpengaruh kualitas busana yang diciptakan. Setiap model busana membutuhkan karakter bahan tertentu. Satu busana bisa saja membutuhkan bahan yang memiliki karakter berbeda. Perkembangan tekstil berpengaruh besar pada model busana setiap periode.



Gambar 219. Busana dengan bahan tekstil atau kain

3) Bahan Sintetis

Sponse atau spon yang terbuat dari bahan *polymer* merupakan bahan yang penting dalam pembuatan busana teater, spon memiliki jenis dan karakter yang berbeda-beda. Spon dengan pori-pori lebar memiliki karakter lunak dan elastis sering dimanfaatkan untuk mengisi dan menebalkan bagian busana tertentu, misalnya bagian pundak untuk menyamarkan pundak yang sempit dan turun. Spon yang *solid* atau spon ati lebih bertekstur padat dan halus, digunakan untuk pembuatan busana yang keras atau bahan tambahan tata busana. Spon

apabila dicat dengan teknik tertentu dapat memberikan karakter keras, seperti benda yang terbuat dari logam.

Rancangan busana untuk tokoh binatang atau tokoh fantasi banyak membutuhkan penambahan bentuk tubuh, bisa memanfaatkan busa (*sterofoam*). *Sterofoam* merupakan kumpulan dari *granule foam* (foam persatuan). Sedangkan *Vinyl* terbuat dari tenun benang yang dilapisi PU (*Polyurethan*) melalui proses polimerisasi. Vinyl termasuk *oscar* yang terbuat dari bahan *polymer* dan bersifat lebih halus.

4) Kulit

Kulit berbentuk lembaran seperti kain. Kulit dimanfaatkan untuk busana sejenis jaket. Kulit yang baik diambil dari kulit binatang. Ada pula sejenis kulit sintetik atau sering disebut dengan *oscar* kulit (*carlit*) yang memiliki karakter tidak jauh berbeda kulit binatang. *Oskar* kulit adalah kulit binatang yang dilapisi dengan bahan sintetis pada bagian permukaannya. Kualitas oskar kulit (carlit) di bawah kulit binatang. Varian dari kulit binatang adalah kulit *suede* (kulit yang bagian permukaan berserat). Kulit *suede* adalah hasil proses seset kulit binatang atau kulit binatang bagian tengah.



Gambar 220. Busana dari bahan kulit binatang

3. Teknik Penggunaan Alat dan Bahan

a. Teknik penggunaan alat

Fungsi teknik penggunaan alat adalah agar alat yang digunakan selama proses produksi busana tidak mudah rusak dan terjamin keselamatan kerjanya. Sebelum menggunakan alat untuk proses produksi busana, harus mengetahui karakteristik dan teknik

memakai alat yang digunakan. Alat yang perlu diketahui cara penggunaan dan karakteristiknya, adalah:

1) Gunting

Gunting kain terdiri dari dari dua jenis, yaitu gunting gunting tangan dan gunting mesin. Gunting tangan bergagang dua lubang, yaitu lubang besar dan lubang kecil. Gagang lubang besar sebagai tempat empat jari dan lubang kecil untuk tempat ibu jari. Penggunaan gunting benang dilakukan dengan cara menjepit pengganganya, karena gunting ini hanya memiliki satu pegangan untuk menempatkan dua jari. Untuk keperluan memotong, gunting harus tajam, dan untuk menguji ketajaman gunting lakukan dengan cara mengggunting perca pada bagian seluruh mata gunting. Jika bekas guntingan tidak berbulu, berarti gunting cukup tajam. Gunting kain tidak boleh digunakan untuk mengggunting bahan lain.



Gambar 221. Peggunaan gunting

2) Penggaris

Teknik penggunaan penggaris jahit sama dengan penggunaan pengaris untuk kertas. Penggaris untuk menjahit bisa berfungsi sebagai alat ukur, tetapi fungsi utama adalah untuk membentuk membuat garis pada saat pembuatan pola busana. Penggunaannya dengan cara menempatkan penggaris di atas kain yang akan digambari pola busana dengan menghubungkan titik yang sudah ditandai dengan titik lain.

3) Rader

Rader digunakan berpasangan dengan karbon jahit. Rader yang baik adalah waktu pemakaian rader, rodanya dapat dipergunakan dengan lancar dan tidak oleng. Karbon jahit yang dipakai yaitu karbon jahit yang khusus untuk kain. Warna

karbon antara lain: putih, kuning, hijau, dan merah. Jangan memakai karbon mesin tik karena bekas karbon mesin tik tidak dapat hilang walaupun sudah dicuci.

4) Pencabut benang

Penjabut benang adalah alat yang digunakan untuk mencabut benang ketika terjadi kesalahan menjahit. Alat ini berupa logam yang ujungnya bercabang dan bagian tengah dari cabang tersebut sangat tajam. Cara menggunakan alat ini dengan cara menyelipkan ujung alat di antara benang yang akan dicabut atau dihilangkan, kemudian mendorongnya sampai benang terputus.

5) Jarum

Jarum yang digunakan menjahit antara lain: jarum jahit mesin, jarum tangan, jarum pentul, pengait benang, dan tempat penyimpan jarum. Jarum mesin dan jarum tangan terbuat dari baja berujung tajam agar bahan yang dijahit tidak rusak. Jarum tangan mempunyai tingkatan nomor. Jarum tangan yang baik adalah jarum yang panjang dan ramping. Jarum jahit tangan digunakan untuk menghias menyisip dan menjelujur. Jarum pentul terbuat dari baja dengan panjang 2,5 cm sampai 3 cm. jarum pentul berkepala dengan warna bermacam-macam. Pengait benang adalah alat yang digunakan untuk pengait benang ke lubang jarum. Alat ini sangat berguna bagi yang mengalami kesulitan dalam memasukkan benang ke lubang jarum karena penglihatan yang kurang tajam.

6) Mesin jahit

Mesin jahit yang umum digunakan adalah mesin jahit manual yang dioperasikan dengan kayuhan kaki. Mesin jahit listrik dengan penggerak motor atau dinamo. Mesin jahit dapat bekerja lebih cepat dengan hasil lebih baik. Pemakaian mesin jahit manual dengan cara mengayuh pedal dengan kaki ke atas dan ke bawah. Sebelum kaki menggayuh pedal, dibantu dengan tangan yang menggerakkan roda mesin jahit yang ada pada bagian kanan mesin jahit ke arah dalam atau ke arah tubuh penjahit. Sedangkan pemakaian mesin jahit listrik dilakukan dengan cara menghubungkan stop kontak pada sumber listrik, kemudian menginjak pedal motor mesin jahit dengan lembut.

7) Setrika

Setrika adalah alat pres panas yang berfungsi untuk menghaluskan kain agar terlihat rapi. Panas setrika harus disesuaikan dengan bahan yang akan dipres. Setrika ada dua jenis, yaitu setrika listrik dan setrika arang. Pemakaian setrika listrik, langkah awal adalah menghubungan sumber listrik dengan setrika, kemudian mengatur tingkat panas sesuai dengan bahan yang akan dipres. Pengaturan panas nomor 2 untuk silk dan nilon, nomor 3 untuk polyester dan rayon, nomor 4 untuk wool nomor 5 untuk katun dan nomor 6 untuk linen. Seandainya memakai seterika yang sumber panasnya 300 watt bisa untuk mengepres polyester dan rayon dan dengan mengalas kain katun basah.

8) Boneka jahit atau manekin torso

Boneka jahit berfungsi untuk mengetahui sesuai tidaknya busana pada tubuh pemakai. Pengunaan boneka jahit seperti penggunaan baju pada tubuh yang akan menggunakan busana tersebut. Jadi yang perlu dilihat adalah tepat dan serasi kain pada tubuh pemakai busana.

9) Kapur atau pensil jahit

Kapur jahit, berbentuk segitiga dengan sisi tipis warna putih, merah, kuning, biru, sedang pensil jahit mempunyai isi kapur yang mempunyai warna yang beraneka ragam. Penggunaan kapur jahit dibantu dengan pengaris dan tanpa bantuan penggaris. penggunaan warna kapur atau pensil kapur harus berbeda dengan warna kain yang hendak diberi tanda. Misalnya ketika akan memberi tanda pada kain berwarna putih, maka tidak boleh memakai kapur berwarna putih.

10) Meteran atau alat ukur

Proses pembuatan pakaian mulai dari persiapan pola sampai penyelesaian memerlukan alat ukur. Ketelitian dalam mengukur memberikan sumbangan untuk memperoleh hasil berkualitas. Saat mengukur haruslah diusahakan setepat mungkin.

b. Teknik penggunaan bahan

Teknik penggunaan bahan yang akan digunakan dalam proses produksi busana pentas sangat penting, karena tidak semua bahan busana bisa diperlakukan dengan cara yang sama. Setiap

bahan busana memiliki karakteristik berbeda, tergantung bahan dasar yang digunakan untuk menyusun bahan busana tersebut, dan untuk itu perlu perlakuan tersendiri. Bahan tersebut adalah:

1) Bahan alami

   Bahan alami adalah untuk bahan bersama yang tersusun dari bahan alam tanpa melalui pemrosesan. Bahan alam antara lain daun, serat tumbuhan, dan kulit kayu. Bahan alami tidak bisa bertahan lama ketika digunakan untuk bahan busana pementasan dan harus mempertimbangkan keselamatan dan kesehatan. Misalnya daun tumbuhan, harus dipilih daun yang tidak memiliki bulu halus pada permukaan yang bisa menyebabkan gatal pada kulit. Contoh daun yang bisa digunakan sebagai bahan busana pentas adalah daun pisang.

   Kulit pohon yang bisa digunakan sebagai bahan busana pentas adalah kulit pohon harus sudah mengalami proses menghilangkan getah dan proses pengeringan. Serat tumbuhan yang bisa digunakan sebagai bahan busana adalah serat tumbuhan yang kuat dan telah mengalami proses perendaman untuk menghilangkan zat pengikat serat. Setelah serat terpisahkan dan mengalami proses pengeringan, baru serat bisa digunakan sebagai bahan dasar busana. Serat yang bisa digunakan sebagai bahan busana antara lain serat tanaman agave, serat rami, dan serat pohon waru.

2) Tekstil atau kain

   Tekstil adalah bahan pabrikan yang banyak digunakan pada pembuatan busana, bahan yang paling mudah untuk diproses, dan bisa dijadikan beragam bentuk busana. Tekstil merupakan bahan yang disusun dari benang dengan cara penenunan dan perajutan. Yang membedakan jenis tekstil adalah bahan dasar yang digunakan untuk memintal benang. Misalnya bahan kapas menghasilkan tekstil katun, bahan bulu domba menghasilkan *wool*, bahan nilon (benang yang kandungan plastiknya tinggi) menghasilkan *polyster*, dan serat kepompong ulat sutra menghasilkan *silk*.

   berdasarkan bahan dasar yang digunakan untuk memintal benang, maka akan mudah menangani tekstil untuk bahan busana. Misalnya tekstil katun, lebih tahan terhadap panas waktu proses pengepresan (disetrika) dan permukaan tidak licin, jadi lebih mudah untuk dijahit (mesin maupun tangan). Jatuhnya ke tubuh lebih *lemes* atau lembut dan tidak

kaku, tergantung pada ketebalan pada waktu proses penenunan. Tekstil *polyster* tidak terlalu tahan terhadap panas pada waktu proses pengepresan dan memiliki permukaan yang agak licin, sehingga lebih sulit untuk dijahit maupun dipotong. Tekstil *wool* memiliki karakteristik yang lebih kaku tetapi tahan terhadap panas. Untuk menjahit tekstil *wool* juga perlu penanganan khusus, karena lebih tebal. Tekstil *silk* memiliki karakteristik lembut dan tipis dengan permukaan licin, sehingga akan lebih sulit untuk dijahit.

3) Bahan sintetis

Bahan sintetis yang digunakan sebagai bahan busana memerlukan penangan khusus karena dipengaruhi oleh bahan dasar pembuatan. Misalnya bahan *sponse*, masih bisa dijahit mesin maupun tangan, selain itu juga bisa dikerjakan dengan cara di lem menggunakan lem *adhesive leter*. Bahan vinyl bisa diaplikasikan dengan cara dijahit maupun dilem menggunakan *adhesive leter*, tetapi kalau dilem menggunakan lem bening akan kaku. Bahan *sterofoam* tidak bisa kena panas atau diaplikasikan dengan cara dilem *adhesive leter* maupun lem bening karena akan terjadi pelelehan. Lem yang bisa digunakan untuk *sterofoam* adalah lem kayu.

4) Kulit

Bahan kulit adalah bahan yang agak sulit penanganannya untuk bahan dasar busana. Karakteristik bahan kulit adalah kaku, kecuali bahan kulit domba dengan proses penyamakan yang tipis, maka akan sedikit lembut. Bahan kulit ini tidak terlalu banyak digunakan sebagai bahan busana pentas. Bahan kulit bisa diaplikasikan dengan cara dijahit maupun dilem dan biasa digunakan untuk bahan busana kaki.

Selain bahan kulit original, ada juga bahan kulit *suede* yaitu bahan kulit dari proses penyesetan kulit binatang yang tebal. Kulit suede tidak memiliki permukaan yang halus atau licin, tetapi kulit *suede* adalah bahan kulit yang lembut. Sama dengan bahan kulit original, bahan kulit *suede* juga bisa diaplikasikan dengan cara dijahit maupun dilem menggunakan lem *adhesive leter*, tetapi kalau menggunakan bahan lem bening, maka bahan kulit akan kaku karena pengaruh lem.

4. Tahap Menata Busana

a. Menganalisis naskah lakon

Naskah lakon adalah sumber gagasan sebuah pementasan teater. Gagasan kreatif seorang penata busana mengacu langsung pada naskah yang akan dipentaskan. Menganalisis naskah artinya adalah memahami naskah secara utuh. Seorang penata busana menganalisis naskah untuk mengetahui jenis busana, model, warna, tektur, dan motif yang dibutuhkan.

Memahami naskah bermula dari mempelajari tokoh, jaman maupun suasana dari latar cerita lakon. Keutuhan tokoh yang menyangkut dimensi fisik, psikologis, dan latar sosial sangat menentukan arah rancangan busana. Seorang penata busana perlu juga mempelajari aktivitas tokoh yang menyangkut karakteristik akting. Seorang tokoh yang dalam naskah banyak melakukan adegan perkelahian dengan motif gerak silat, sehingga penata busana perlu membuat busana yang memiliki pola tertentu maka memberi ruang gerak maksimal. Dengan mempelajari naskah, seorang penata busana bisa mengetahui perubahan busana dalam setiap adegan atau babak. Semua aspek yang menyangkut fungsi busana dalam sebuah pementasan perlu dicermati oleh penata busana.

Memahami naskah akan memberikan ide kreatif terhadap penata busana. Saat mempelajari naskah, seorang penata busana perlu membuat catatan penting terkait gagasan atau hal-hal yang akan didiskusikan dengan tim artistik lain. Seorang penata busana juga perlu mencatat kesulitan, baik menyangkut model busana, maupun aspek teknik, sehingga memperoleh gambaran utuh tentang rancangan busana yang dibutuhkan.

b. Diskusi dengan sutradara dan penata artistik

Penata busana perlu melakukan diskusi dengan sutradara untuk memperoleh pemahaman yang sama terhadap naskah. Gagasan sutradara tentang busana merupakan masukan penting bagi penata busana. Diskusi menyangkut model busana, bentuk, warna, motif, garis, dan kemungkinan akting yang membawa konsekuensi pada rancangan busana. Masukan sutradara menjadi landasan untuk membuat desain.

Diskusi dengan tim artistik menjadi proses kerja yang penting bagi seorang penata busana, khususnya dengan penata cahaya. Pencahayaan berpengaruh langsung pada dimensi dan

warna busana. Penata busana perlu menyampaikan warna yang dipakai sehingga tidak memunculkan efek lain yang tidak diinginkan. Dalam diskusi, semua gagasan artistik diungkapkan untuk mencapai kesepakatan pengolahan unsur estetik.

c. Mengenal tubuh pemain

Membuat busana terkait langsung dengan bentuk tubuh pemain. Tokoh dalam naskah mempunyai karakteristik tubuh yang tidak selalu sesuai dengan bentuk tubuh pemain. Bentuk tubuh pemain memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan dalam membuat rancangan busana. Oleh karena itu, penata busana perlu mencatat dengan cermat karakteristik tubuh pemain. Anatomi tubuh yang tidak sesuai perlu dicarikan solusinya sehingga sesuai dengan kebutuhan tokoh.

d. Mendesain busana

Desain busana menentukan proses pengadaan dan produksi. Pengadaan dan produksi terkait dengan waktu, biaya, dan tenaga yang terlibat. Pengadaan busana dengan cara memadukan busana yang sudah ada, membutuhkan waktu dan biaya yang sedikit. Sebaliknya, busana yang harus diproduksi membutuhkan waktu, biaya, dan tenaga yang banyak. Hal ini perlu dipertimbangkan agar busana dapat disediakan tepat pada waktu yang telah ditentukan.

Desain busana berarti rancangan tentang suatu bentuk dan model busana. Desain menjadi media untuk menggambarkan gagasan perancang busana dan menjadi penuntun dalam hal model, motif, warna, bentuk, dan tekstur. Desain dalam produksi idealnya terwujud dalam bentuk desain produksi yang memuat petunjuk teknik, ukuran, dan detail busana. Fungsi lain desain adalah sebagai alat mengkomunikasikan gagasan kepada orang lain untuk dapat diwujudkan dalam bentuk busana. Secara garis besar, desain dibedakan menjadi dua, yaitu desain ilustrasi dan desain produksi.

1) Desain ilustrasi

Desain ilustrasi busana merupakan desain dasar yang tidak memiliki keterangan spesifik tentang busana. Desain Ilustrasi busana berupa gambar yang menjadi gagasan dasar dan membutuhkan penjabaran teknik apabila hendak diproduksi. Desain busana bisa dibuat dengan gambar detail realistik, tetapi bisa juga desain busana juga dibuat dalam bentuk sketsa yang memuat ide secara global. Desain ilustrasi

dengan gambar detil realistik akan memberikan kemudahan bagi sutradara dan tim tata artistik lain untuk memahami. Tetapi karena desain ilustrasi masih merupakan tahap awal, akan sedikit menyulitkan bagi penata busana untuk menggambar desain ulang setelah mendapatkan penyesuaian dari sutradara. Pada tahap awal, gambar desain berupa sketsa lebih dianjurkan karena masih ada penyesuaian di sana-sini sehingga tidak terlalu menyulitkan dalam mengubah gambar desainnya.



Gambar 222. Desain ilustrasi

2) Desain produksi

Desain produksi adalah suatu desain yang dibuat dengan tujuan untuk diproduksi. Oleh karena itu mengandung keterangan teknik yang lebih rinci dan jelas, sehingga dapat dibaca dan diwujudkan ke bentuk busana yang sesungguhnya. Desain produksi sudah terkait dengan ukuran, model, potongan, teknik, dan pernak-pernik yang ada dalam busana. Misalnya busana yang harus mengaplikasikan payet atau benang tertentu sebagai hiasan dari busana tersebut.

e. Mempersiapkan alat dan bahan

Persiapan alat adalah mempersiapkan peralatan yang digunakan untuk bekerja, atau kalau menggunakan tata busana dengan teknik *drapery,* maka peralatan yang digunakan tidak terlalu rumit, karena tata busana teknik *drapery* tidak terlalu banyak peralatan yang digunakan untuk bekerja. Peralatan utama yang digunakan hanya gunting untuk memotong bahan, dan pin sebagai alat bantu untuk penyemat kain.

Bahan busana perlu disiapkan untuk tata busana pementasan sesuai dengan konsep dan gaya pementasan yang digagas oleh sutradara. Bahan busana bisa menggunakan busana yang sudah tersedia dan mengaplikasikan teknik padu padan, tetapi bisa juga busana harus diadakan demi pemenuhan konsep dan gaya pementasan. Ketika tata busana yang akan dibuat menggunakan teknik *drapery*, maka bahan yang perlu disiapkah hanya lembaran tekstil sejumlah pemeran yang ada dan berbagai jenis tali.

f. Memproduksi busana

Membuat busana untuk pementasan teater membutuhkan persiapan matang dan tata urutan kerja yang sistematik. Seorang perancang busana tidak bisa bekerja sendiri, karena karyanya berhubungan dengan tata artistik lain. Dimensi dan warna busana tergantung pencahayaan yang dikerjakan penata cahaya. Rancangan busana harus mempertimbangkan masukan sutradara, karena sutradara yang mengetahui bentuk, pola, gaya permainan pemeran, dan konsep keseluruhan dari pertunjukan.

Pengerjaan busana untuk pementasan teater tergantung desain dan teknik pengerjaan. Suatu busana mungkin tidak perlu dibuat, karena dapat memanfaatkan busana yang ada tinggal ditata sesuai dengan disain rancangan. Ketika desain busana menuntut untuk diproduksi baru, maka bisa diwujudkan dengan menyiapkan bahan sampai proses penjahitan.

5. Menata Busana Dasar (*Drapery*)

Tata busana dasar untuk pembelajaran pertama diutamakan pada tata busana dengan mengaplikasikan teknik *drapery*. Teknik *drapery* adalah teknik pemakaian busana dari lembaran kain yang diaplikasikan ke tubuh dengan mengaitkan dan mengikat untuk memperoleh bentuk tertentu. Teknik ini bertujuan memperoleh bentuk tertentu dari pengolahan lembaran kain. Misalnya teater Yunani memakai teknik *drapery* untuk busana bagian luar. Pemakaian teknik ini biasanya pemain harus memakai busana dasar. Busana dasarnya semacam baju tanpa lengan dengan bentuk lurus dan bisa juga celana.

Menata busana dengan teknik *drapery* mengaplikasikan busana bungkus yaitu busana yang terdiri dari selembar kain berbentuk segi empat dan cara pemakaian dililitkan pada tubuh. Teknik *drapery* bisa berdiri sendiri dalam tata busana (busana *drapery*), tetapi bisa diterapkan pada busana lain. Penggunaan teknik *drapery* di Asia yaitu

penggunaan kain *saree* di India, dan di Indonesia, khususnya di suku Jawa adalah teknik penggunaan kain *jarik.* Sedang teknik *drapery* yang diaplikasikan pada busana jaman modern adalah aplikasi pemakaian jilbab pada busana muslim di Indonesia.

a. Teknik *drapery* pada pemakaian kain *saree*

Kain *saree* adalah sepotong kain panjang berbentuk segi empat yang digunakan sebagai bahan tata busana dengan cara membalut tubuh sehingga cocok untuk ukuran atau bentuk tubuh apapun. Panjang kain *saree* sekitar 5,5 meter dari bahan tekstil, dan cara pemakaiannya dengan menggunakan teknik *drapery*. Penggunaan kain *saree* biasanya digunakan pada busana luar, sedang untuk busana dasar menggunakan *petticote* (semacam rok panjang). Langkah pemakaian kain *saree* sebagai berikut:

1) Lilitkan *petticote* di pinggang seketat mungkin agar *petticote* tidak mudah lepas, sebaiknya memakai *blouse* yang pas dengan badan.
2) Ambil ujung *saree* dan selipkan salah satu ujung *saree* ke *petticote* (pada langkah ini yang perlu diperhatikan adalah ujung kain *saree* yang diselipkan berbeda dengan kain *saree* yang disampirkan, jadi jangan sampai terbalik). Kemudian putar *saree* ke kiri satu putaran penuh dan pastikan ujung saree satunya menyentuh lantai.
3) Mulai dari bagian *saree* yang terselip, dibuat lipatan (*drapery*) saree yang besarnya 7-12 cm dan jumlah lipatan kurang lebih 7 sampai 10 lipatan atau disesuaikan dengan panjang *saree* dan harus disisakan sebagian untuk disampirkan.
4) Selipkan lipatan yang telah dibuat di pinggang agak ke kiri sebelah pusar, kemudian selipkan bagian sisa *saree* (bukan ujung bagian *saree* yang akan disampirkan) dan pastikan ujung *saree* yang akan disampirkan menyentuh lantai.
5) Sampirkan sisa kain *saree* dan agar tidak mudah lepas bisa menggunakan peniti atau bross untuk menempelkan *saree* di *blouse* di bagian bahu.



Gambar 223. Langkah memakai busana bungkus dengan teknik *drapery*

b. Teknik *drapery* pada pemakaian *jarik*

Jarik adalah kain persegi panjang yang biasa digunakan oleh suku Jawa untuk tata busana bawah. Jarik memiliki ukuran lebar sekitar 1,25 m dan panjang sekitar 2 m. Pemakaian jarik menggunakan satu titik pusat *drapery*, pada bagian tengah, yang di sebut *wiron*. Tata aturan penggunaan jarik berbeda antara pria dan

wanita. Tata aturan masih bisa bertambah kalau menggunakan jarik dengan motif batik. Tetapi yang paling utama adalah tata aturan pemakaian kain jarik antara pria dan wanita menggunakan teknik *drapery*.

1) Pemakaian jarik untuk wanita
   a) Kaki kanan di posisikan di depan kaki kiri (seperti orang melangkah). Tujuan agar setelah jarik dipakai, masih bisa berjalan dengan nyaman.
   b) Jarik dililitkan ke tubuh dari arah kiri ke kanan melingkari tubuh sampai kain jarik tersisa kurang lebih 60 cm untuk *wiron*.
   c) Pertama kali jarik dililitkan, jarik yang disematkan harus ditarik agak banyak atau dilipat ujung atasnya membentuk segi tiga. Fungsi jarik ditarik agak banyak atau dilipat membentuk segi tiga adalah, ketika jarik dililitkan ke tubuh, jarik bagian dalam tidak terlihat atau menggantung (dalam bahasa Jawa "*ngelewer*). Fungsi lain adalah agar bentuk lilitan jarik bisa membentuk lekuk tubuh bagian bawah.
   d) Ujung jarik yang tersisa, kemudian dibuat *wiron* atau *wiru* atau lipatan-lipatan jarik dan ditempatkan tepat ditengah-tengah kaki.
   e) Jarik yang dililitkan ketubuh bagian bawah harus menutupi mata kaki.
   f) Setelah selesai jarik dililitkan ke tubuh, kemudian lilitan jarik tersebut diikat dengan tali, dan dililit dengan *stagen* (kain seperti obi tapi panjang dan berfungsi seperti ikat pinggang).



Gambar 224. Pemakaian kain jarik pada wanita dengan teknik *drapery*

2) Pemakaian jarik untuk pria
   a) Posisi berdiri dengan kaki direnggankan senyaman mungkin.
   b) Jarik dililitkan ketubuh dari arah kanan (jadi kebalikan dengan cara yang digunakan wanita).
   c) Pertama kali jarik dililitkan, jarik yang disematkan harus ditarik sedikit, agar bagian dalamnya nanti tidak menggantung.
   d) Jarik yang dililitkan harus diberi sisa kurang lebih 50 cm untuk membuat *wiron*.
   e) Wiron dipaskan atau jatuh di tengah-tengah kaki.
   f) Jarik yang dililitkan tidak menutupi mata kaki, tetapi harus menggangtung kurang lebih 5 cm di atas mata kaki.
   g) Kain jarik yang dililitkan untuk pria, hasil akhirnya tidak membentuk lekuk tubuh bagian bawah, melainkan jatuh lurus ke bawah.
   h) Setelah selesai melilitkan jarik, kemudian diikat dengan tali dan diperkuat dengan menggunakan *stagen*.



Gambar 225. Pemakaian kain jarik pada pria dengan teknik *drapery*

3) Teknik *drapery* pada pemakaian *jilbab*
   a) Pakailah ciput ninja denga rapi sebagai busana dasar, lalu letakkan kerudung segi empat tanpa lipatan di tas kepala.
   b) Tarik kedua sisi kerudung yang ada di depan ke arah belakang (di atas *cepol,* assesoris busana dasar), sematkan dengan peniti atau jarum pentul.
   c) Tarik sisi kerudung bagian dalam ke arah kanan untuk menutupi dada.
   d) Sematkan sisi kerudung di atas bahu dengan menggunakan jarum pentul.



Gambar 226. Tahap menata busana kepala dengan teknik *drapery*

Penataan busana dengan teknik *drapery* adalah penataan busana yang paling tua, karena sejak jaman Mesir sudah mengenal teknik penataan busana ini. Penataan busana teater pada jaman Yunani lebih banyak menggunakan teknik *drapery* pada penataan busana. Teknik ini diaplikasikan untuk busana bawah, busana atas, dan busana terusan. Bahkan teknik ini juga diplikasikan pada sampiran maupun mantel pada jaman Romawi. Teknik *drapery* pada tata busana, bisa menggunakan satu titik pusat maupun dua titik pusat. Teknik *drapery* dengan satu titik pusat, sudah dijelaskan dan diaplikasikan pada penggunaan kain *saree*, *jarik* dan pada jilbab. Sedangkan teknik *drapery* yang menggunakan dua titik pusat, dipalikasikan pada pendukung busana, misalnya diplikasikan pada rok atau lengan kebaya, lengan *blous* dan lain-lain.

E. Rangkuman

Kata busana diambil dari bahasa Sansekerta ”*bhusana*”, dalam bahasa Indonesia terjadi penggeseran arti busana menjadi pakaian. Namun pengertian busana dan pakaian merupakan dua hal yang berbeda. Busana merupakan segala sesuatu yang dipakai dari ujung rambut sampai ke ujung kaki, sedangkan pakaian merupakan bagian busana yang tergolong pada busana pokok. Pada zaman prasejarah manusia belum

mengenal busana seperti yang ada sekarang. Manusia hidup dengan cara berburu, bercocok tanam dan hidup berpindah-pindah dengan memanfaatkan apa yang mereka peroleh di alam sekitar. Ketika mereka berburu binatang liar, mereka mendapatkan dua hal, yaitu daging untuk dimakan dan kulit binatang untuk menutupi tubuh. Pada saat itu manusia baru berfikir untuk melindungi badan dari pengaruh alam sekitar seperti gigitan serangga, pengaruh udara, cuaca atau iklim dan benda lain yang berbahaya.

Istilah busana pada awalnya adalah untuk menyebutkan *celemek panggul* yang mempunyai bentuk seperti rok dan digunakan oleh wanita Yap dan Guamatela di kepulauan Caroline. Bahan busana ini berasal dari daun pohon kelapa yang dianyam dan dipakai pada bagian pinggang sampai panggul, sehingga disebut dengan *celemek panggul*. Setelah *celemek panggul*, kemudian berkembang menjadi *poncho* yang memiliki bentuk hampir sama dengan *celemek panggul*. Berdasarkan celemek panggul muncul bentuk dasar busana, diantaranya: busana bungkus, kutang, kaftan, *poncho* dan celana.

Busana bungkus adalah busana yang terdiri dari selembar kain berbentuk segi empat dan cara pemakaiannya dililitkan pada tubuh. Nama lain busana bungkus adalah kain *saree*, kain *jarik*, *himation*, *Chlamys,* Mantel atau *shawl, Toga*, *Palla, Paludamentum, Sagum,* dan *Abola*, *Chiton*, *Peplos dan Haenos, Cape* atau *Cope*. Busana kutang adalah busana yang tidak memiliki belahan, karena arti dari kutang adalah tidak memiliki belahan, karena arti kutang merupakan bentuk pakaian tertua, bahkan sebelum orang mengenal kain. Ada beberapa jenis kutang yang dikenal, yaitu: *tunik*, *kandys*, *kalasiris*. Busana *kaftan* adalah hasil perkembangan dari busana kutang, yaitu busana bagian atas memiliki belahan hingga bagian bawah. Celana merupakan bagian busana yang berfungsi untuk menutupi tubuh bagian bawah, mulai dari pinggang, pinggul, dan kedua kaki. Bentuk dasar celana adalah dari bahan berbentuk segi empat yang dilipat dua mengikuti panjang kain dan bagian lipatan tersebut digunting dan dijahit pada kedua sisi.

Busana dalam pengertian luas adalah segala sesuatu yang dipakai mulai dari kepala sampai ujung kaki yang memberi kenyamanan dan menampilkan keindahan bagi penggunaan. Istilah busana dalam bahasa Inggris sangat beragam tergantung pada konteks yang dikemukakan, seperti *fashion*, *costume*, *clothing*, *dress*, dan *wear*. *Fashion* lebih difokuskan pada mode yang umum ditampilkan. *Costume* berkaitan dengan jenis busana. *Clothing* digunakan untuk menyebutkan sandang yaitu busana yang berkaitan dengan kondisi atau situasi. *Dress* digunakan untuk busana yang menunjukkan kesempatan tertentu. *Dress* juga

digunakan untuk menunjukkan model pakaian tertentu. *Wear* digunakan untuk menunjukkan jenis busana itu sendiri.

Tata busana dibuat berdasar budaya atau jaman tertentu. Sementara itu tata busana menurut jamannya bisa digeneralisasi, artinya busana pada jaman atau dekade tertentu memiliki ciri yang sama. Tidak ada periode tata busana secara khusus di teater, karena semua tergantung latar cerita yang ditampilkan. Periode busana teater mengikuti periode teater tersebut. Misalnya, dalam teater Romawi Kuno maka lakon yang ditampilkan berlatar jaman tersebut sehingga busananya pun seperti busana keseharian penduduk jaman Romawi Kuno. Demikian juga dengan teater pada jaman Yunani, Abad Pertengahan, Renaissance, Elizabethan, Restorasi, dan Abad 18.

Tata busana adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Tata busana bisa diartikan dengan penataan segala sandangan dan perlengkapannya (*accessories)* yang dikenakan di pentas. Bahkan ketika pemeran atau penari dalam pentas mengenakan pakaiannya sendiri, maka pakaian bedan perlengkapannya menjadi kostum pentas. Busana pentas meliputi pakaian, sepatu, pakaian kepala, dan perlengkapannya, baik yang tidak kelihatan maupun yang kelihatan oleh penonton. Tata busana sangat berpengaruh terhadap penonton, karena sebelum seorang pemeran didengar dialognya terlebih dahulu diperhatikan penampilannya. Maka dari itu, kesan yang ditimbulkan pada penonton mengenai dirinya tergantung pada yang tampak oleh mata penonton.

Busana beragam jenis dan bentuk. Busana pentas teater digolongkan dalam bentuk dan jenis yaitu: busana historis atau sejarah, busana sehari-hari, busana nasional, busana tradisional, busana sirkus, busana fantasi, busana hewan dan sebagainya. Busana historis yaitu bentuk busana pentas yang spesifik untuk periode berdasarkan sejarah dari kejadian lakon. Busana sehari-hari adalah busana yang dipakai dalam kehidupan keseharian masyarakat. Busana tradisional mencerminkan karakteristik masyarakat yang membedakan dengan kelompok masyarakat lain. Busana fantasi adalah untuk mengidentifikasikan jenis busana yang lahir dari imajinasi dan fantasi perancang, dan tidak lazim ditemui dan dipakai di kehidupan sehari-hari. Busana nasional yaitu busana yang menggambarkan secara khas negara dan yang bersangkutan dengan historis nasional.

Fungsi busana teater adalah untuk menggambarkan karakter tokoh. Perbedaan karakter dalam busana dapat ditampilkan melalui model, bentuk, warna, motif, dan garis yang diciptakan. Tata busana memiliki fungsi memberikan ruang gerak kepada pemain untuk mengekspresikan karakter. Busana diciptakan untuk memberikan ruang gerak pemain

sehingga segala bentuk gerak dapat diekspresikan secara maksimal. Busana juga berfungsi memberikan efek dramatik.

Kostum atau busana pementasan dibedakan menjadi lima kelompok yaitu : busana dasar, busana kaki, busana tubuh, busana kepala, dan perlengkapan atau *accessories.* Busana dasar yaitu bagian busana yang kelihatan maupun yang tidak terlihat, gunanya untuk membuat indah pakaian. Busana kaki yaitu busana yang digunakan untuk menghias kaki pemeran. Busana tubuh yaitu busana yang dipakai tubuh dan kelihatan oleh penonton. Busana kepala yaitu pakaian yang dikenakan di kepala pemeran, termasuk juga penataan rambut. *Accessories* yaitu pakaian yang melengkapi bagian busana yang bukan pakaian dasar atau belum termasuk busana dasar, busana tubuh, busana kaki dan busana kepala. Pakaian ini ditambahkan demi efek dekoratif, demi karakter atau tujuan lain. *Properties* yaitu benda atau pakaian yang berguna untuk membantu akting permainan.

Peralatan tata busana sangat beragam. Peralatan tata busana menyangkut teknik pemakaian dan produksi tata busana. Peralatan pembuatan busana teater antara lain : gunting (kain, benang, dan gunting listrik), penggaris *dreesmaking*, *rader* (polos, beroda tumpul dan beroda tajam), pencabut benang, jarum (tangan dan mesin), mesin jahit, setrika, boneka jahit, kapur dan pensil, dan meteran.

Bahan busana untuk tata busana pementasan teater sangat beragam. Bahan busana untuk pementasan teater digolongkan antara lain bahan alami, kain (tekstil), bahan sintetik, dan kulit. Bahan alami berasal dari tumbuh-tumbuhan merupakan bahan yang sering dimanfaatkan manusia untuk busana. Bagian yang biasa dipakai untuk bahan busana adalah daun, batang, dan kulit kayu. Tekstil atau kain merupakan bahan utama pembuatan busana teater. Bahan sintetis adalah bahan pabrik dengan proses polymerisasi. Kulit berbentuk lembaran seperti kain dari kulit binatang lewat proses penyamakan.

Fungsi dari pengetahuan dan bahan adalah agar alat yang digunakan tidak mudah rusak dan demi keselamat kerja selama proses produksi busana pementasan. Pengetahuan teknik penggunaan bahan yang akan digunakan dalam proses produksi busana pentas sangat penting, karena tidak semua bahan busana bisa diperlakukan dengan cara yang sama. Bahan-bahan busana memiliki karakteristik berbeda, tergantung bahan dasar yang digunakan untuk menyusun bahan busana.

Tahap menata busana dimulai dari analisis naskah lakon. Penata busana menganalisis naskah untuk mengetahui jenis busana, model, warna, tektur, dan motif yang dibutuhkan. Penata busana juga perlu melakukan diskusi dengan sutradara untuk memperoleh pemahaman yang sama terhadap naskah. Gagasan sutradara tentang busana juga

merupakan masukan yang penting bagi penata busana. Penata busana perlu mencatat dengan cermat karakteristik tubuh pemain. Desain busana berarti rancangan tentang suatu bentuk dan model busana. Pengerjaan busana untuk pementasan teater tergantung dari desain dan teknik pengerjaan.

Menata busana *drapery* adalah menata busana dengan menerapkan teknik *drapery*. Teknik *drapery* adalah teknik pemakaian busana dari lembaran kain yang diaplikasikan ke tubuh dengan mengaitkan dan mengikat untuk memperoleh bentuk tertentu. Teknik ini bertujuan memperoleh bentuk tertentu dari pengolahan lembaran kain. Menata busana dengan teknik *drapery* mengaplikasikan busana bungkus yaitu busana yang terdiri dari selembar kain berbentuk segi empat dan cara dililitkan pada tubuh. Penggunaan teknik *drapery* di Asia yaitu penggunaan kain *saree* di India dan jarik di jawa Indonesia.

F. Latihan/Evaluasi

1. Apa yang anda ketahui tentang busana? Jelaskan secara kronologis.
2. Apa yang anda ketahui tentang perkembangan busana, baik jaman sekarang maupun jaman dulu.
3. Apa yang dimaksud dengan tata busana teater dan apa fungsi tata busana teater?
4. Jelaskan tentang macam dan jenis tata busana teater dan kenapa pengetahuan tata busana penting dalam pembelajaran tata artistik.
5. Peralatan dan bahan apa yang digunakan untuk menata busana, jelaskan dan beri contoh.
6. Apakah pengetahuan tentang bahan tata busana itu penting? Jelaskan.
7. Apakah pengetahuan teknik penggunaan peralatan dan bahan tata busana itu penting? jelaskan.
8. Tahap apa yang anda ketahui dalam menata busana teater?
9. Bagaimana cara menata busana dengan teknik *drapery*? Apa itu teknik *drapery* dalam menata busana teater?
10. Menggapa seorang penata busana harus belajar tentang menata busana dengan teknik *drapery*?
11. Apa yang perlu dipersiapkan untuk membuat busana dengan teknik *drapery* satu titik? Bagaimana membuat busana dengan teknik *drapery* satu titik itu dilakukan?

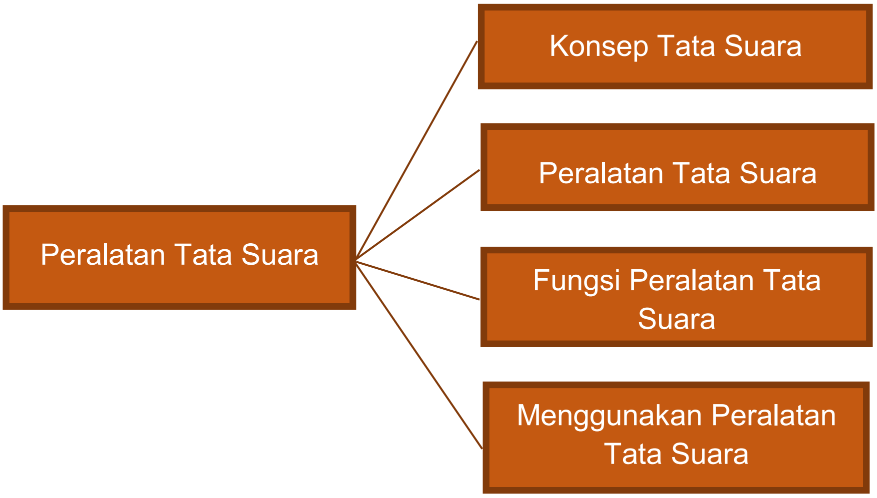
G. Refleksi

1. Manfaat apakah yang anda peroleh setelah mempelajari unit pembelajaran ini?
2. Apakah menurut anda unit pembelajaran ini menambah wawasan mengenai tata busana?
3. Bagaimana pendapat anda mengenai pengetahuan penggunaan bahan dan alat tata busana yang ada dalam unit pembelajaran ini?
4. Bagaimana pendapat anda mengenai menata busana dengan teknik *drapery* dalam unit pembelajaran ini?
5. Menurut anda, manfaat apa yang bisa diperoleh dengan mempelajari tata busana dengan teknik *drapery*?

UNIT PEMBELAJARAN 4

Peralatan Tata Suara

1. Ruang Lingkup Pembelajaran



B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari unit pembelajaran 4 peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan konsep dasar tata suara.
2. Menjelaskan fungsi tata suara.
3. Menjelaskan peralatan tata suara.
4. Menggunakan peralatan tata suara.

Pembelajaran selama 12 JP (3 minggu x 4 JP)

C. Kegiatan Belajar

1. Mengamati
   a. Mengamati peralatan tata suara.
   b. Mengamati penggunaan peralatan tata suara.

2. Menanya
   Menanyakan fungsi peralatan tata suara.

3. Mengeksplorasi
   Mencoba penggunaan peralatan tata suara.

4. Mengasosiasi
   a. Membedakan kegunaan masing-masing peralatan tata suara.
   b. Mengkaitkan penggunaan peralatan tata suara sesuai dengan fungsi.

5. Mengomunikasi
   Menggunakan peralatan tata suara sesuai dengan fungsi.

D. Materi

1. Konsep Tata Suara

Penataan suara merupakan bagian penting dari proses komunikasi agar informasi dapat diterima dengan jelas oleh penerima informasi atau terjadi kelancaran proses komunikasi dari komunikator menuju komunikan. Misalnya ketika pemuka agama menyampaikan nasehat kepada umatnya, pimpinan berpidato didepan publik, dan pemain panggung mengkomunikasikan pementasan kepada penonton. Penataan suara adalah sistem kerja atau mengatur penguatan sumber suara yang melewati peralatan tata suara.

Penataan suara dimulai dari pemahaman sumber suara yang akan diproses atau dikuatkan dan memilih dan menentukan *microphone* yang sesuai dengan jenis dan karakteristik sumber suara. Langkah selanjutnya adalah memahami peralatan pemroses suara dan pemahaman akustik ruang. Penguatan suara dapat mencapai titik terendah atau titik tertinggi, namun tidak mengurangi kualitas sumber suara yang diperkuat. Tujuan penataan suara adalah menghasilkan suara sesuai dengan karakteristik sumber suara asli, enak, dan nyaman didengar. Yang dimaksud sesuai dengan karakter suara atau bunyi asli adalah hasil pengolahan sumber bunyi masih menunjukkan karakter suara asli. Misalnya suara orang dewasa masih terdengar karakter dewasanya tidak boleh terdengar seperti suara anak-anak atau seperti suara robot, suara burung merpati harus terdengar seperti suara burung merpati bukan burung tekukur. Namun dalam hal tertentu

dengan tujuan khusus hal tersebut sangat mungkin dilakukan dalam penataan suara atau penataan bunyi.

Suara yang enak dan nyaman didengar adalah suara yang sesuai dengan kemampuan pendengaran manusia (*normal hearing*). Suara yang berada diluar kemampuan pendengaran mengakibatkan rasa tidak nyaman, dan ketidakmampuan pendengaran merespon suara atau bunyi di luar batas kemampuan gendang telinga dapat menimbulkan rasa sakit dan akan merusak selaput pendengaran.

Gelombang suara yang dapat ditangkap oleh pendengaran manusia pada rentang frekuensi 20 Hz - 20.000 Hz. Artinya pendengaran masih mampu merespon suara nada rendah 20 Hz,dan masih mampu merespon nada tinggi sampai 20.000 Hz. Ada sebagian manusia juga memiliki pendengaran yang mampu merespon bunyi atau suara pada frekuensi lebih lebar. Kemampuan dengar seseorang dipengaruhi oleh faktor lingkungan tempat tinggal. Kepekaan telinga seseorang yang tinggal ditepi laut atau dekat air terjun sangat berbeda dengan orang yang tinggal di sekitar pegunungan. Hal ini disebabkan kebiasaan gendang telinga merespon getaran udara yang ada disekitarnya.



Gambar 227. Gelombang suara

Suara adalah getaran udara yang dihasilkan sumber bunyi, biasanya dari benda padat yang bergetar merambat melalui media atau perantara. Perantara dapat berupa benda padat, cair, dan udara yang merambat atau menghantarkan kepada alat pendengaran. Tata adalah suatu usaha pengaturan terhadap sesuatu bentuk, benda, dan sebagainya untuk suatu tujuan tertentu. Jadi tata suara adalah suatu usaha untuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan sumber suara atau berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika untuk suatu tujuan tertentu, misalnya penataan suara ruang rapat, tempat ibadah, penyiaran, perekaman atau *reccording,* dan suatu pertunjukan teater.

Teknik penataan suara adalah suatu cara melakukan proses pengolahan sumber suara yang memiliki tingkat kekerasan yang lebih

tinggi dari sumber suara asli. Teknik penataan suara juga diartikan menggabungkan berbagai sumber suara melalui peralatan elektronika dengan tujuan tertentu untuk mendapatkan satu hasil olahan karakteristik sumber suara yang nyaman dan enak didengar.

Pengolahan suara meliputi perbandingan tingkat kekerasan dan warna suara. Tingkat kekerasan suara menjadi komplek ketika berada dalam situasi dan ruang yang berbeda. Misalnya ketika dua orang terlibat dalam pembicaran dengan tingkat kekerasan suara, akan menjadi berbeda ketika berada dalam lingkungan yang berbeda. Misalnya, dua orang berbicara di ruang tamu tingkat kekerasan suara pasti berbeda dengan pembicaraan dua orang di dalam pasar atau di dekat mesin tenun yang sedang bekerja. Demikian pula dengan guru di kelas dengan jumlah siswa yang banyak dan pidato pembina upacara di lapangan upacara.

Hasil penataan suara akan berakibat langsung pada pendengaran manusia, selaput pendengaran atau gendang telinga menerima getaran yang merambat melalui udara sesuai besar kecil suara yang dihasilkan sumber bunyi atau suara. Bentuk getaran adalah kerapatan dan kerenggangan udara yang disebut dengan gelombang (*frekuensi*) suara. Gelombang suara yang sampai pada rongga telinga dapat menggetarkan selaput gendang pendengaran dan menimbulkan rangsangan pada ujung syaraf pendengaran. Rangsangan getaran udara yang berulang-ulang dan diteruskan kepada pusat syaraf atau otak, apabila getaran yang berasal dari sumber bunyi berhasil mencapai otak melalui alat pendengaran, maka kita dapat mendengar bunyi atau suara (*sound*).

Tingkat kekerasan suara manusia sangat terbatas untuk mencapai jarak tertentu atau area yang luas. Misalnya dalam suatu gedung pertunjukan yang luas, apakah suara seorang pemain di panggung dapat ditangkap dengan jelas oleh penonton yang duduk paling belakang?, oleh karena itu untuk mengatur tingkat kekerasan sumber suara diciptakanlah peralatan pengolah suara. Melalui rangkaian peralatan tertentu, keluaran sumber suara dapat diatur sesuai dengan tujuan penataan suara. Tingkat kekerasan suara diatur melalui volume atau level *audio* amplifier dalam satuan *decibel (db),* keras lemahnya suara diukur dari jarak tinggi dan rendahnya gelombang suara *(amplitudo).*

Pada batas tertentu keluaran dari *audio* amplifier dapat merusak *audio* speaker, untuk menghindari hal tersebut, seorang penata suara harus melakukan pengukuran *(kalibrasi) test tone* 1Khz pada *master out audio mixer dan audio amplifier*. *Test tone* 1 Khz adalah untuk

memberikan perbandingan keluaran pada *master out* 100% atau 0 db. Jadi seberapa besar input pada peralatan tersebut, hasil keluaran tidak akan melebihi batas yang telah ditentukan. Hasil olahan suara yang tidak sempurna atau berlebihan *(over modulasi)* dapat mengakibatkan kerusakan komponen peralatan dan suara yang dihasilkan terpotong atau cacat.

Pengolahan warna suara dilakukan melalui pengaturan perbandingan atau penyeimbangan antara frekuensi suara rendah *(low atau bass),* frekuensi menengah *(middle atau vocal)* dan frekuensi suara tinggi *(high atau treble*) yang ada pada *audio mixer* atau *audio equalizer*. Pemahaman terhadap rentang frekuensi suara sangat penting bagi penata suara dalam melakukan pengolahan suara. Hal ini untuk menetapkan pada frekuensi berapa yang hendak ditonjolkan dan dimana frekuensi yang hendak dikurangi. Bunyi atau suara bernada rendah pada rentang frekuensi 20 Hz – 500 Hz, *midrange* 500 Hz – 4000 Hz, suara bernada cenderung tinggi pada rentang frekuensi 4000 Hz – 10000 Hz, dan suara-suara yang bernada tinggi ada pada rentang 10000 Hz – 20000 Hz.

Rapat renggang getaran suara dihitung dalam satuan *Hertz (Hz).* Sumber suara akustik cenderung dinamis, kadang datar, cepat, tinggi dan rendah. Kerapatan dan kerenggangan getaran atau gelombang ini yang mempengaruhi tinggi dan rendahnya nada suara yang dijadikan dasar *audio equalizer* dalam pembagian atau pengelompokan warna suara *(timbre). Hertz* (*Hz*) adalah jumlah putaran atau gelombang dalam satu detik.

Gelombang bergetar rapat atau cepat akan menghasilkan suara bernada tinggi, jika semakin renggang getaran atau putaran suara bernada rendah. Pemahaman antara getaran dengan putaran sering membingungkan (sebagai ilustrasi kita tarik garis datar sebagai titik tengah, gelombang kita gambarkan pada garis datar seperti gambar gunung di atas garis dan gambar gunung ke bawah garis secara bersambungan hingga sepanjang garis tergambar gunung ke atas bersambungan dengan gambar gunung ke bawah). Gambaran seperti itu disebut gelombang atau sinyal. Gelombang yang di atas garis disebut siklus positif dan di bawah garis siklus negatif.

Kerapatan dan kerenggangan sinyal disebut *frekuensi*, dan jarak antara puncak siklus positif sampai puncak siklus negatif disebut *amplitudo*. Satu putaran adalah penjumlahan dari satu siklus positif dan satu siklus negatif. Jika dalam satu detik menghasilkan 10 siklus positif dan 10 siklus negatif maka jumlah getaran tersebut 20 getaran, jadi 20

getaran dibagi dua (satu putaran) sama dengan 10 putaran tiap detik (10 *Hz*).

2. Peralatan dan Fungsi Tata Suara

Persyaratan bagi calon penata suara adalah harus memahami tentang jenis peralatan teknis tata suara. Peralatan tata suara antara lain adalah: *microphone*, *audio mixer*, *power amplifier, audio speaker,* dan peralatan pendukung lain. Pemahaman sangat penting bagi penata suara jika dihadapkan pada masalah teknis dilapangan.

a. *Microphone*

Prinsip kerja *microphone* adalah udara yang bergerak akan menggetarkan peralatan bagian dalam *microphone*. Getaran diubah menjadi sinyal elektrik dalam bentuk gelombang frekuensi. *Microphone* adalah alat yang dipergunakan untuk menangkap suara sebelum suara tersebut dapat diperdengarkan kembali melalui pengeras suara (*loudspeaker*). Dengan pengertian sempit, *microphone* adalah alat pengubah (*tranduser*) tegangan akustik menjadi getaran *elektrik* (listrik).

Penggunaan *microphone* (*multi microphone*) untuk menangkap berbagai sumber suara, baik dari segi karakter, lokasi, akustik ruangan maupun situasi. Oleh karena itu dalam penataan tata suara memerlukan perencanaan yang baik, karena setiap sumber suara menghendaki *microphone*. Dengan demikian, selain memahami peralatan pemroses suara, penata suara harus memahami teknik penataan suara, dan memiliki mengasah citarasa bunyi atau suara.

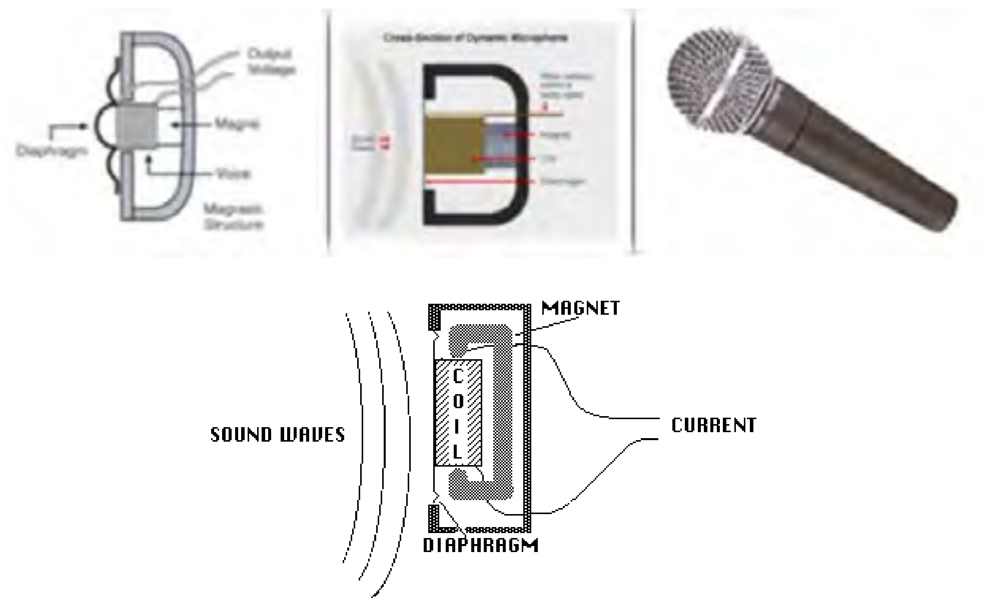
1) Tipe atau jenis *Microphone*

Saat ini banyak tipe atau jenis *microphone* yang memiliki kemampuan berbeda-beda, hal tersebut untuk memenuhi kepuasan atau cita rasa manusia terhadap suara. Untuk memenuhi kepuasan tersebut, maka diciptakan *microphone* untuk pidato, penyanyi dan *microphone* untuk instrumen atau alat musik. Setiap jenis *microphone* menghasilkan suara sesuai dengan karakteristik dan spesifikasi. Salah satu unsur keberhasilan dalam penataan suara adalah pemilihan dan penggunaan *microphone* yang tepat. Tipe atau jenis *microphone* antara lain:

a) *Dynamic Microphone*

Microphone ini menggunakan sistim kerja magnetic dan lilitan (*coil*). Cara kerja *microphone* ini adalah ketika sumber suara menggetarkan membran, maka membran

akan bergetar bersama lilitan yang berada di tengah-tengah *magnet permanent*. Getaran lilitan yang memotong garis medan magnet mengakibatkan perubahan tegangan arus listrik (*energi*) pada kedua ujung kawat lilitan yang akan diteruskan kepada penguat *amplifier*. Besar kecilnya *energi* yang dihasilkan oleh lilitan tersebut sangat tergantung dari intensitas dan *frekuensi* suara yang membentur *membran microphone*.

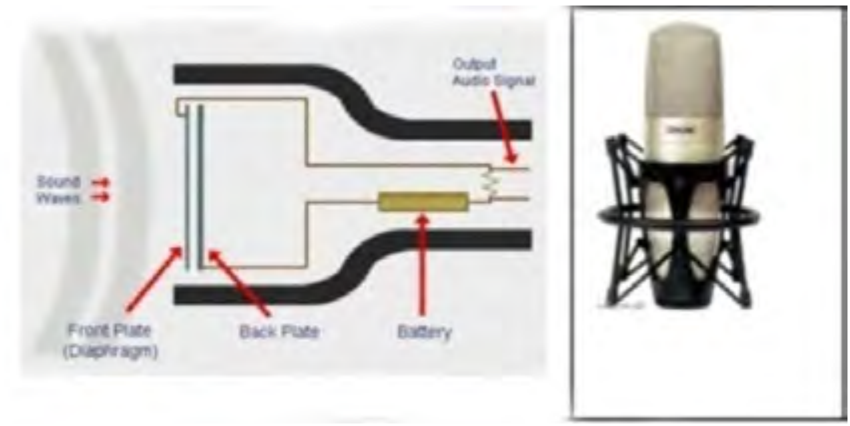


Gambar 228. Sistem kerja *dynamik microphone*

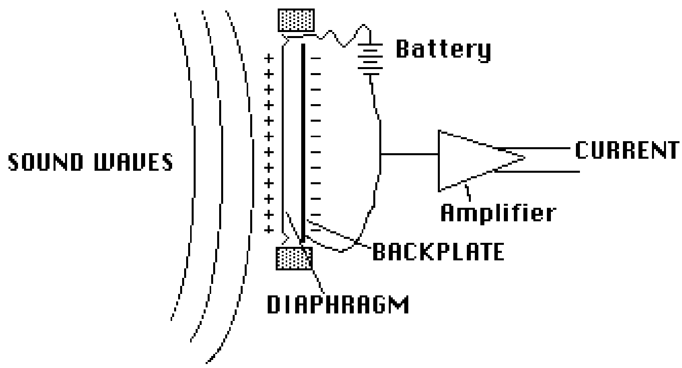
b) *Condensor Microphone*

Microphone condenser bekerja dengan perubahan reaktansi (*capasitor*) dan tegangan (catu daya), akibat getaran membran menimbulkan perubahan arus sesuai dengan sumber suara yang diterima oleh membran *microphone*. Dua lempengan logam yang dipasang saling berhadapan yang diberi catu daya memiliki sifat sebagai *capasitor (c)* dan perubahan salah satu lempengan akibat getaran membran menghasilkan *rektansi (Xc),* karena tegangan yang diberikan tetap maka arus yang mengalir menghasilkan perbedaan *frekuensi capasitor (Fc)* sesuai dengan kuat dan lemahnya suara yang membentur membran *microphone*. *Condensor microphone* level output rendah dan impedansi tinggi, sehingga *output* frekuensi responnya terpengaruh oleh panjang kabel penghubung ke

amplifier, pengoperasian *microphone* ini menggunakan catu daya yang cukup.



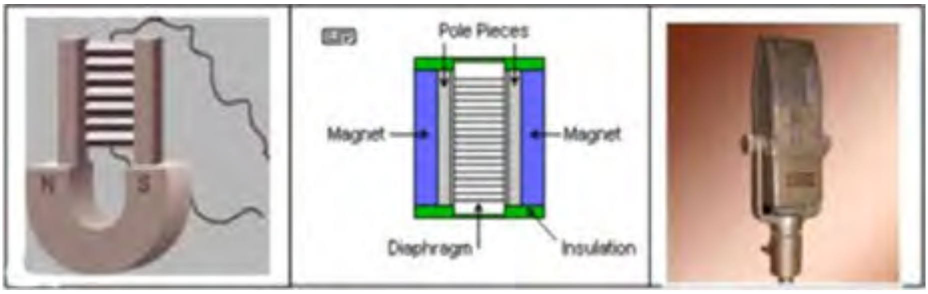
Gambar 229. *Condensor microphone*



Gambar 230. Sistem kerja *condensor microphone*

c) *Ribbon Microphone*

Microphone ini bekerja berdasarkan perubahan energi yang dihasilkan oleh pergerakan pita logam yang berada ditengah-tengah magnet permanent. Pergerakan pita logam yang berfungsi sebagai membran dan sebagai penghantar arus lstrik, besarnya sesuai dengan kuat dan lemah suara yang diterima oleh *microphone*. *Microphone* ini tidak tahan terhadap desis angin, dan sangat bagus untuk rekaman yang dilakukan di dalam studio rekaman (*indoor*). *Microphone* ini dilengkapi dengan *selector* V untuk *voice*, dan M untuk musik.



Gambar 231. *Ribon microphone*

d) *Microphone* tanpa kabel (*wireless mic*)

Jenis *microphone* ini dilengkapi dengan pemancar (*transmitter*) dan pesawat penerima (*reciever*). Cara kerja *microphone* ini sangat tergantung pada catudaya (*bateray*). Kelebihan *microphone* ini adalah sangat nyaman karena pemakai dapat bergerak bebas tanpa terganggu kabel *microphone*. *Wireless microphone* memiliki tiga bagian,

(1) *Tranduser*, berfungsi mengubah sinyal akustik menjadi sinyal elektrik.
(2) *Transmitter* atau unit pemancar, sinyal elektrik *microphone* diteruskan ke *transmiter* sebagi masukan sinyal untuk diproses dan dipancarkan atau ditransmisikan.
(3) *Reciever*, yaitu unit penerima pancaran sinyal. Sinyal di udara yang ditangkap oleh *reciever* diproses sebagai masukan atau *input audio mixer.*



Gambar 232. *Wireless mic*

Microphone jenis ini membutuhkan frekuensi tertentu yang disebut sebagai frekuensi pembawa *(carrier)* untuk mengirim dan menerima sinyal. Kelemahan dari *microphone* ini adalah jika frekuensi pembawa juga dipergunakan oleh

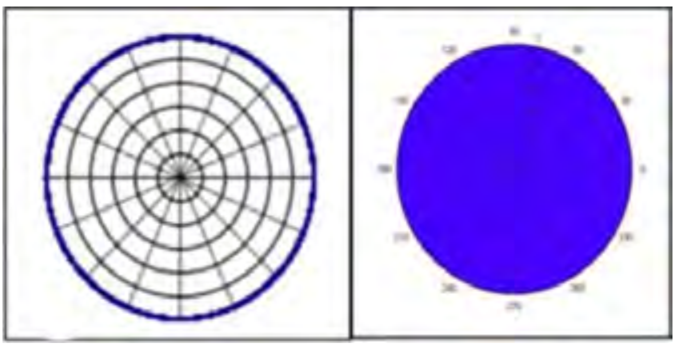
peralatan lain akan terjadi saling mempengaruhi *(interferensi)*.

2) Karakteristik *Microphone*

Pemahaman tentang tipe atau jenis *microphone* belum cukup untuk melakukan penataan suara dengan baik. Penata suara wajib memiliki pemahaman tentang karakteristik *microphone*. Karakteristik *microphone* adalah hal yang berkaitan dengan bentuk fisik, kepekaan, kemampuan arah tangkap, dan kualitas suara yang dihasilkan oleh sebuah *microphone*. Karakteristik dari *microphone* Antara lain:

a) Omni Directional Microphone

Omni Directional microphone adalah *microphone* yang memiliki tingkat kepekaan terhadap sumber suara dari segala arah dengan level sama. *Omni directional microphone* sangat baik ditempatkan pada area penonton untuk menangkap atmosfir atau suasana yang terjadi seperti, tepuk tangan, dan teriakan penonton. *Microphone omni* disebut juga *microphone* tanpa pola arah, karena *microphone* jenis ini memiliki kemampuan menangkap suara dari segala arah. Jenis *microphone* ini kurang tepat jika dipergunakan hanya untuk menangkap satu sumber suara.

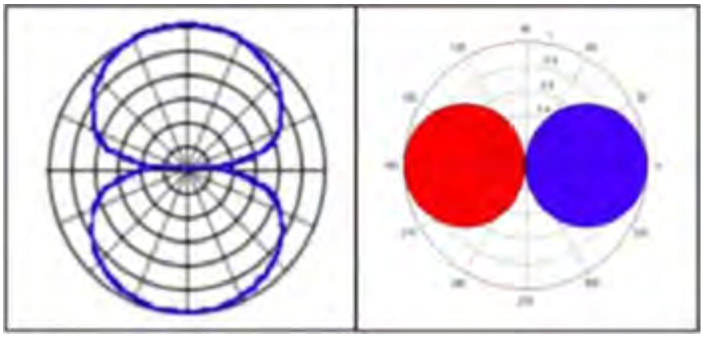


Gambar 233. Pola arah *omni directional microphone*

Microphone omni sangat baik untuk wawancara di lapangan. Misalnya kegiatan wawancara di pasar, sehingga suara hiruk pikuk pasar terdengar. Disinilah peran penata suara untuk dapat menghasilkan olahan suara dengan atmosfir atau suasana pasar, akan tetapi suara nara sumber tetap menjadi tujuan utama dari wawancara.

b) *Bi directional Microphone*

Microphone ini memiliki tingkat kepekaan pada level yang sama dari dua arah. Kebanyakan orang mengatakan *microphone stereo*, tetapi sebenarnya bukan demikian. Pengertian *stereo sound* berbeda dengan *bi directional patern*, meskipun *microphone* ini dapat menangkap sumber suara dari dua arah yang berlawanan.



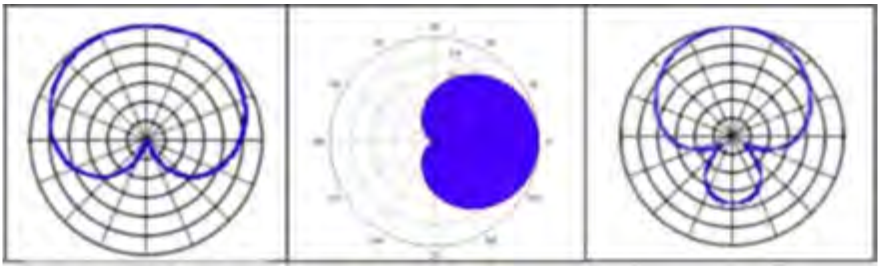
Gambar 234. Pola arah *bi directional microphone*

Kemampuan dua arah dari *microphone* ini sangat tepat ketika dipergunakan untuk merekam drama radio. Drama radio terkadang pemain tidak hanya dua orang dan tiap pemain memiliki kemampuan bermain drama dengan level suara yang berbeda. Maka akan menjadi masalah ketika tiap pemain menggunakan satu *microphone*. Semakin banyak menggunakan *microphone* semakin kompleks permasalahan yang timbul. Dengan memanfaatkan *microphone* jenis ini dapat mengurangi permasalahan tersebut, dimana pemain dapat saling melihat atau saling berhadapan dan mampu mengontrol tingkat kekerasan suara.

c) *Uni Directional Microphone*

Microphone yang hanya mempunyai kepekaan dari satu arah yaitu sumber suara yang berada di depan *microphone*. *Microphone* jenis ini adalah *microphone* yang memiliki pola searah dan paling banyak dipergunakan oleh penyiar, wawancara, teater dan sangat baik untuk pertunjukan musik, karena dapat membatasi intervensi suara alat musik lain. Untuk pementasan drama di luar ruangan yang memiiki tingkat kebisingan tinggi, dapat

menggunakan *microphone* super atau *hiper cardioid* (*shotgun mic*) dimana *microphone* ini memiliki kepekaan pada sudut yang sempit, sehingga dapat membatasi suara berasal dari sudut lain.



Gambar 235. Pola arah *uni directional*

Sifat umum *microphone* ini adalah tidak memilih sumber suara. Jadi segala sesuatu yang menggetarkan udara akan ditangkap oleh *microphone* sesuai dengan besar-kecil getaran udara serta tingkat sensitivitas dari jenis *microphone*. Setiap *microphone* memiliki kelebihan dan kekurangan, dengan pemahaman ini diharapkan penata suara mampu memanfaatkan kelebihan dan kekurangan dari berbagai *microphone* untuk menghasilkan suatu penataan suara yang optimal.

b. *Audio Processor*

Audio processor merupakan peralatan pendukung pemrosesan *audio* untuk mendapatkan hasil olahan *audio* maksimal. Selain itu, *audio processor* dapat dimanfaatkan untuk mengatasi hal-hal yang tidak diinginkan ketika proses pelaksanaan penataan suara, sepeti mengurangi *noise*, mengatasi umpan balik suara ke *microphone (feedback)* dan memperhalus hasil penataan suara. *Audio processor* terdiri dari:

1) *Audio Equalizer*

Rangkaian elektronik untuk mengolah warna suara yang terbagi dalam tiga besaran warna suara *low, middle, dan high frequency. Audio equalizer* berfungsi untuk memperbaiki warna suara, dengan tujuan hasil keluaran atau *output* sesuai dengan sumber suara asli. Pengaturan frekuensi dengan menggunakan *audio equalizer* dapat mengurangi *noise*, menghilangkan *feedback* dan memperbaiki kualitas suara. *Audio equalizer* dilengkapi dengan:

a) Kabel power, yaitu kabel yang digunakan untuk menghubungkan pemroses suara dengan tenaga listrik. Standar kabel power terdiri dari tiga kabel yaitu untuk mengalirkan arus tegangan atau catu daya, nol atau netral, dan *ground*.

b) Pin koneksi *grounding*, yaitu untuk mengamankan operator, peralatan dari kebocoran, lompatan listrik dan mengurangi *noise*.

c) Sekering *(fuse),* yaitu untuk pengaman tegangan masuk. Sekering ditetapkan sesuai dengan tegangan tertentu dalam satuan *ampere (A),* dan akan putus apabila terjadi lonjakan tegangan atau terjadi hubungan pendek *(konsleting)*.

d) Tombol atau sakelar ON/OF, untuk menghidupkan dan mematikan alat. Prinsip kerja dari tombol ini adalah untuk menghubungkan atau memutus arus listrik ke rangkaian *audio equalizer*.

e) *Potensiometer input* atau *gain* yaitu pengatur besaran tegangan sinyal input.

f) Potensiometer pemroses atau pengolah suara.

g) Potensiometer *level* atau *volume*, yaitu untuk mengatur besaran tegangan keluaran sinyal hasil olahan suara.

h) *Fader*, yaitu untuk pengaturan warna suara pada frekuensi tertentu.

i) *Line in* R dan L, yaitu koneksi untuk masukan sinyal (*input*).

j) *Line out* R dan L, yaitu koneksi untuk keluaran sinyal (*output)*



Gambar 236. *Audio equalizer*

2) *Audio Expander* atau *Compressor* dan *Limitter*

Rangkaian elektronik yang dirancang secara *automatic* untuk memperbesar atau membatasi besaran level tegangan suara. Dua jenis peralatan ini berfungsi untuk menstabilkan level atau sinyal suara. Dengan melakukan pengaturan yang tepat suara yang dihasilkan tidak berlebihan *(over)* atau di bawah standar *(under)* dan memberikan keamanan peralatan tata suara.

Sistem kerja *audio processor* adalah mengangkat level *audio* pada batas tertentu sesuai dengan pengaturan (*threshold).* Apabila sumber suara memiliki tegangan yang lemah atau *under level* dari sumber suara, maka peralatan ini akan mengangkat sumber suara lemah pada evel standar *threshold* dan memberikan batasan pada sumber suara yang melebihi batas modulasi yang telah ditentukan. Dengan menggunakan peralatan ini diharapkan tidak terjadi kecacatan suara atau pemotongan titik puncak (*peak) atau clipping.*

Prinsip kerja dari *audio processor* adalah semua sumber suara yang melewati *treshold* sesuai dengan besaran pengaturan *treshold*, selain sinyal yang sesuai tidak akan diproses oleh *audio processor*. Dengan pengaturan yang tepat dapat menghasilkan suara yang berkualitas, stabil, menghilangkan cacat suara *(clipping),* dan mengurangi *noise.* Peralatan ini dilengkapi dengan:

a) Kabel power, yaitu untuk menghubungkan dengan tenaga listrik. Standar kabel power terdiri dari tiga kabel, yaitu untuk mengalirkan arus tegangan/catu, nol atau netral, dan *ground*.
b) Pin koneksi *grounding* untuk mengamankan operator, peralatan dari kebocoran, lompatan listrik dan mengurangi *noise*.
c) Sekering *(fuse)* untuk pengaman tegangan masuk. Sekering ditetapkan sesuai dengan tegangan tertentu dalam satuan *ampere (A),* dan akan putus apabila terjadi lonjakan tegangan atau terjadi hubungan pendek *(konsleting)*.
d) Tombol atau sakelar ON/OF, untuk menghidupkan dan mematikan alat. Prinsip kerja dari tombol ini adalah untuk menghubungkan atau memutus arus listrik ke rangkaian *power amplifier*.
e) *Potensiometer* pemroses sinyal suara *(treshold).*
f) *Potensiometer level* atau *volume*, yaitu untuk mengatur besaran tegangan keluaran sinyal hasil olahan suara
g) *Line in* R dan L, yaitu koneksi untuk masukan sinyal (*input*).
h) *Line out* R dan L, yaitu koneksi untuk keluaran sinyal (*output)*



Gambar 237. *Expander* atau *compressor*

Audio processor merupakan *assesoris* atau peralatan pendukung penataan suara. Penataan suara secara sederhana dimulai dari pengaturan jalur *microphone* dan sumber input lain ke *audio mixer*, *output audio mixer* dihubungkan ke peralatan *audio* processor seperti *audio equalizer, reverb (echo), limiter,* dan *compressor* atau *expander*, sebelum diperkuat oleh *power amplifier*.

Sistem rangkaian penataan suara yang lebih rumit adalah memasang peralatan *audio processor* pada tiap *chanel input audio mixer*. Proses pengolahan suara sebelum masuk pada *audio mixer* memiliki tujuan memperoleh kualitas suara pada tingkat input sinyal *audio* sebelum diproses melalui *audio mixer.*

3) *Audio Player* dan *Recorder*

Audio Player atau *recorder* adalah alat untuk memutar kembali hasil rekaman *audio* dan ada yang dapat berfungsi sebagai alat untuk merekam *audio*. Alat ini bisa berupa *tape rel,* piringan hitam, *tape recorder, compact disk player*, komputer dan lain-lain. *Audio player* dan *recorder* dilengkapi dengan:

a) Kabel power, yaitu kabel yang digunakan untuk menghubungkan alat ini dengan tenaga listrik atau catu daya. Standar kabel power terdiri dari tiga kabel yaitu untuk mengalirkan, yaitu arus tegangan atau catu, nol atau netral, dan *ground*.
b) Pin koneksi *grounding*, yaitu untuk mengamankan operator, peralatan dari kebocoran, lompatan listrik dan mengurangi *noise*.
c) Sekering *(fuse),* untuk pengaman tegangan masuk. Sekering ditetapkan sesuai dengan tegangan tertentu dalam satuan *ampere (A),* dan akan putus apabila terjadi lonjakan tegangan atau terjadi hubungan pendek *(konsleting)*.
d) Tombol atau sakelar ON/OF, untuk menghidupkan dan mematikan alat. Prinsip kerja dari tombol ini adalah untuk

menghubungkan atau memutus arus listrik ke rangkaian *audio player.*

e) Tombol *Play* , untuk memutar hasil rekaman.

f) Tombol *Rec*, untuk mengaktifkan peralatan pada fungsi merekam.

g) Tombol *Rewind*, memutar balik dengan cepat.

h) Tombol FF, tombol untuk memutar cepat.

i) *Volume/gain*, untuk mengatur besaran keluaran suara.

j) *Line/Rec/Mic* in, koneksi untuk masukan sinyal (*input*).

k) *Line out* R dan L, koneksi untuk keluaran sinyal (*output)*

l) *Phone out,* koneksi *headphone* untuk mengkontrol suara.



Gambar 238. *Audio player*

Peralatan rekaman *audio* yang memenuhi standar perekaman dilengkapi dengan *selektor input*, berfungsi untuk memilih sinyal masukan atau sumber suara yang hendak direkam, seperti yang telah diuraikan di depan tentang sumber suara bahwa sumber suara akustik dan sumber suara elektrik memiliki perbedaan.

4) *Audio Mixer*

Audio Mixer adalah suatu peralatan *audio* yang dipergunakan sebagai alat untuk mencampur berbagai sumber suara, mengolah suara, mengatur, mengontrol *input* dan memperkuat sinyal suara menjadi suatu hasil keluaran suara yang diinginkan. *Audio mixer* populer disebut *mixing*. Dalam hal ini, *audio mixer* adalah alat yang mampu menerima beberapa masukan atau input dan dapat diproses secara bersamaan serta memiliki satu jalur keluaran yakni *master out*.



Gambar 239. *Audio mixer*

Audio mixer yang paling sederhana memiliki tiga bagian pokok yaitu, bagian masukan, bagian pengolah sinyal, dan bagian keluaran atau *output*. *Input* atau masukan *audio mixer* terdiri dari *mic in* dan *line in. Audio mixer* dilengkapi dengan:

a) Kabel power, yaitu kabel yang digunakan untuk menghubungkan alat ini dengan tenaga listrik. Standar kabel power terdiri dari tiga kabel yaitu untuk mengalirkan arus tegangan atau catu daya, nol atau netral, dan *ground*.
b) Pin koneksi *grounding*, untuk mengamankan operator, peralatan dari kebocoran, lompatan listrik dan mengurangi *noise*.
c) Sekering *(fuse),* untuk pengaman tegangan masuk. Sekering ditetapkan sesuai dengan tegangan tertentu dalam satuan *ampere (A),* dan akan putus apabila terjadi lonjakan tegangan atau terjadi hubungan pendek *(konsleting)*.
d) Tombol atau sakelar ON/OF, yaitu untuk menghidupkan dan mematikan alat. Prinsip kerja dari tombol ini adalah untuk menghubungkan atau memutus arus listrik ke rangkaian *audio* mixer.
e) Tombol *selector mic* atau *line*, yaitu salah satu tombol yang berfungsi untuk memilih jenis input yang hendak diproses.
f) Tombol Phantom 48v, yaitu tombol yang berfungsi untuk memberikan suplai catu daya pada jenis *microphone* yang membutuhkan *bateray* atau catu daya.
g) *Mic in*, yaitu koneksi atau sambungan dari output atau keluaran sinyal *microphone*.
h) *Line in*, yaitu koneksi atau sambungan dari output atau keluaran dari peralatan *audio* selain *microphone* (sumber suara *elektrik*).

i) *Stereo line in,* yaitu koneksi sambungan dari output peralatan stereo yang terdiri dari R dan L.

j) *Gain* atau *trim* atau *level input*, fungsinya untuk memproses atau mengatur besaran masukan sinyal *(input)* pada *audio mixer*.

k) Tombol *PAD*, yaitu untuk mengurangi *gain* input yang terlalau besar. jika tombol ini diaktifkan maka akan terjadi pengurangan *gain input* berkisar 20 db – 30 db.

l) *Effect* atau *auxiliary return,* yaitu koneksi atau sambungan dari output atau keluaran *audio prosessor external.*

m) Pemroses sinyal atau bagian pengolah sinyal suara pada *audio mixer* terdiri dari:

   (1) *EQ/Equalizer*, yaitu pengolah warna suara yang berasal dari input terdiri dari pengaturan frekuensi *high, mid* dan *low*.
   (2) *Pan*, yaitu untuk mengatur perbandingan besaran sinyal suara kiri atau kanan.
   (3) *Fader* atau *level monitor,* yaitu mengatur besaran keluaran untuk speaker monitor atau *control audio monitor.*
   (4) *Fader* atau *level chanel*, berfungsi untuk menaikkan tegangan sinyal suara setelah proses EQ.
   (5) *Effect atau auxiliary,* untuk mengatur perbandingan besaran sinyal *audio processor external.*

n) Bagian pengeluaran *audio mixer*, terdiri dari:

   (1) *Effect* atau *auxiliary send,* yaitu koneksi keluaran sinyal *audio* untuk diproses oleh *audio processor external.*
   (2) *Monitor out*, yaitu koneksi keluaran sinyal untuk diteruskan ke *speaker* monitor atau *control audio monitor.*
   (3) *Rec out,* yaitu koneksi ke peralatan rekam.
   (4) *Master Out*, yaitu koneksi keluaran utama sinyal *audio* hasil olahan *audio mixer* untuk diteruskan ke *power amplifier*.
   (5) *Phones*, yaitu koneksi untuk alat kontrol mengolah suara (*headphone*).
   (6) *Fader* atau *volume master*, berfungsi untuk mengatur besaran tegangan keluaran sinyal hasil olahan suara untuk diteruskan ke *power amplifier*.
   (7) *Fader* atau *volume phone*, berfungsi untuk mengatur besaran tegangan keluaran sinyal hasil olahan suara ke *headphone*

5) *Power Amplifier*

Power amplifier adalah peralatan *audio* atau rangkaian elektronik pelipat tegangan yang berfungsi sebagai penguatan akhir sinyal *audio*. Sinyal suara yang dikirim ke *power amplifier* masuk melalui *gain input,* dan diukur dalam satuan *decibe*l (db). Alat ini berfungsi sebagai pengatur masukan energi elektrik yang akan diperkuat untuk diteruskan ke *audio speaker*. Besaran penguatan sinyal atau pelipat tegangan *input* sinyal *audio* berkisar antara 20–100 kali, diukur dalam satuan watt.



Gambar 240. *Power amplifier*

Power amplifier secara fisik berbentuk persegi dari bahan logam atau alumunium dan dilengkapi dengan:

a) Kabel power, yaitu kabel yang digunakan untuk menghubungkan alat ini dengan tenaga listrik. Standar kabel power terdiri dari tiga kabel yaitu untuk mengalirkan arus tegangan atau catu daya, nol atau netral, dan *ground*.
b) Pin koneksi *grounding* untuk mengamankan operator dan peralatan dari kebocoran, lompatan listrik dan mengurangi *noise*.
c) Sekering *(fuse),* berfungsi untuk pengaman tegangan masuk. Sekering ditetapkan sesuai dengan tegangan tertentu dalam satuan *ampere (A),* dan akan putus apabila terjadi lonjakan tegangan atau terjadi hubungan pendek *(konsleting)*.
d) Tombol atau sakelar ON/OF, yaitu tombol untuk menghidupkan dan mematikan alat. Prinsip kerja dari tombol ini adalah untuk menghubungkan atau memutus arus listrik ke rangkaian power amplifier.

e) *Volume (gain)*, untuk mengatur besar kecil masukan sinyal *audio*.
f) *Connector input* dua chanel, sebagai pintu masuk sinyal *audio* dari peralatan lain. *Conector* ada beberapa jenis seperti *connector* RCA, TRS, atau jack gitar dll.
g) *Connector output* dua chanel, sebagai jalur keluaran sinyal *audio* untuk dihubungkan ke peralatan *audio speaker*.

6) *Audio* Amplifier

Audio amplifier adalah peralatan pengolah suara yang lengkap, yang terdiri dari beberapa peralatan pemroses sinyal suara dalam satu kemasan atau satu kotak *(box).* Komponen peralatan pemroses suara antara lain:

a) *Mic in, preamp mic,* yaitu koneksi atau masukan sumber suara dari *microphone*.
b) *Line in,* yaitu koneksi atau masukan sumber suara elektrik
c) *Mic gain,* yaitu pengatur besaran sinyal masuk dari *microphone*
d) *Line gain,* yaitu pengatur besaran sinyal masuk dari peralatan elektronik
e) *Audio processor,* yaitu pengolah warna suara rendah *(low* atau *bass)* dan pengatur suara bernada tinggi *(high* atau *trebel).*
f) *Power amplifier* atau *output gain*, yaitu pengatur besaran sinyal keluaran *(output)*.
g) *Line out*, yaitu koneksi keluaran *(output)* sinyal suara untuk diteruskan ke *audio speaker*.
h) Kabel power, yaitu kabel untuk menghubungkan audio amplifier ke tenaga listrik. Standar kabel power terdiri dari tiga kabel yaitu untuk mengalirkan arus tegangan atau catu daya, nol atau netral, dan *ground*.
i) Pin koneksi *grounding*, untuk mengamankan operator, peralatan dari kebocoran, lompatan listrik, dan mengurangi *noise*.
j) Sekering *(fuse),* untuk pengaman tegangan masuk. Sekering ditetapkan sesuai dengan tegangan tertentu dalam satuan *ampere (A),* dan akan putus apabila terjadi lonjakan tegangan atau terjadi hubungan pendek *(konsleting)*.
k) Tombol atau sakelar ON/OF, yaitu tombol untuk menghidupkan dan mematikan alat. Prinsip kerja dari tombol adalah untuk menghubungkan atau memutus arus listrik kepada rangkaian *audio amplifier*.

7) *Audio* Speaker *Monitor*

Audio peaker monitor yaitu peralatan elektronik sebagai pengubah getaran elektrik yang berasal dari *power amplifier* menjadi getaran suara (getaran akustik). Sinyal keluaran *amplifier* menggerakkan spul (*coil*) yang melingkari medan magnit dan menggerakkan membran *speaker* sesuai dengan besaran tegangan sehingga menghasilkan getaran akustik yang merambat melalui udara hingga sampai pada telinga (pendengaran).

Audio speaker mampu memproses tiga jenis warna suara yaitu; *woofer* untuk suara bernada rendah, *midrang*e untuk suara menengah dan *tweeter* untuk memproses keluaran suara bernada tinggi. Pembagian warna suara di dalam kotak *audio* speaker yang dipasang satu rangkaian disebut *crossover*.



Gambar 241. *Audio speaker*

Sistem kerja *audio speaker* merupakan kebalikan dari sistem kerja *microphone*. Kalau *microphone* menangkap getaran udara diubah menjadi getaran listrik dan diteruskan ke peralatan lain, sedang speaker menggetarkan udara menjadi getaran akustik yang sampai pada pendengaran. *Audio speaker* mengalami perkembangan pesat sehingga ditemukan *speaker aktif*. *Speaker* aktif komponen penguat atau *audio amplifier* sudah terpasang di dalam kotak *speaker*.

3. Menggunakan Peralatan Tata Suara

Penggunaan peralatan tata suara dipengaruhi oleh tujuan dan teknik penggunaan peralatan. Berdasarkan tujuan dan teknik, penataan suara digolongkan menjadi: penataan suara langsung atau *live* dan penataan suara rekaman atau record, penggunaan teknik *mixing,* dan *miking*.

a. Tata suara langsung atau *live*

Tata suara langsung (*live) a*dalah suatu penataan dan pengaturan berbagai sumber suara atau bunyi melalui peralatan tata suara untuk diperdengarkan langsung kepada penonton atau pendengar (*audience*), baik suara itu diperkuat melalui penguat elektronik atau tanpa pengeras suara. Yang dimaksud tanpa penguat suara adalah hasil penataan suara tidak disalurkan melalui udara, tepi disalurkan melalui kabel dan terhubung dengan peralatan yang menempel ke pendengaran melalui *earphone, headphone* dll.

Penataan suara langsung harus dilakukan dengan cermat dan sempurna karena hasil penataan suara, langsung disalurkan ke pendengaran. Misalnya penataan peralatan tata suara pada laboratorium bahasa, yaitu melakukan pengolahan warna suara pada *audio player* untuk didengarkan sendiri melalui *earphone,* atau *headphone.* Penataan suara untuk diperdengarkan kepada pendengar melalaui pengeras, membutuhkan pengetahuan dan pemahaman yang baik dari seorang penata suara. Penataan menjadi rumit ketika banyak sumber suara yang harus diproses, di dalam ruang atau di luar ruang, penoton terbatas atau tidak terbatas dan pemahaman terhadap peralatan yang hendak dipergunakan.

b. Rekaman

Merekam adalah suatu kegiatan menangkap bunyi atau suara tiruan untuk disimpan ke dalam media penyimpanan. Media pemyimpanan berupa piringan hitam, pita suara atau *cassette,* hardisk, atau compack disk (CD). Tujuan rekaman adalah hasil rekaman suara dapat diperdengarkan kembali untuk tujuan tertentu. Tata suara yang dihasilkan melalui proses perekaman bisa memiliki kualitas baik karena dikerjakan di studio dan dapat diubah dari sumber aslinya melalui proses *mixing*. Suara bisa diatur lebih jernih, berkesinambungan dan dapat di tata ulang.

c. Teknik *Mixing*

Teknik *mixing* adalah teknik dengan cara melakukan pengolahan berbagai sumber suara dengan mengkoneksi sumber suara sesuai dengan jenis sumber suara. Teknik ini mengolah sumber suara akustik dan sumber suara elektrik kedalam *audio mixer* sesuai dengan *input* sumber suara. *Input* yang berasal dari *microphone* (sumber suara akustik) dikoneksikan dengan *mic in*

pada *audio mixer*, dan input yang berasal dari peralatan elektrik (sumber suara elektrik) dikoneksikan melalui *line in* pada *audio mixer*. Kelemahan dari teknik ini, sumber suara elektrik akan terasa datar atau *flat*, karena keluaran dari peralatan elektrik rata-rata memiliki sinyal yang konstan atau stabil.

d. Teknik miking (teknik todong)

Teknik miking menerapkan penataan dan pengolahan suara dengan cara semua sumber suara ditangkap dengan menggunakan *microphone*. Sumber suara elektrik diproses terlebih dahulu, setelah sumber suara elektrik dikeluarkan oleh *audio* speaker diterima *microphone* (ditodong) dan dikoneksikan ke *audio* mixer. Kelemahan dari teknik ini adalah membutuhkan peralatan tambahan untuk memproses sumber suara elektrik menjadi getaran akustik dan *microphone* yang dipergunakan tidak sedikit (sesuai dengan jumlah sumber suara).

E. Rangkuman

Penataan suara merupakan bagian penting dari proses komunikasi, agar informasi diterima dengan jelas oleh penderima informasi atau terjadi kelancaran proses komunikasi dari komunikator menuju komunikan. Pengaturan atau penataan suara dimulai dari pemahaman sumber suara yang akan diproses atau dikuatkan, memilih dan menentukan *microphone* sesuai jenis dan karakteristik sumber suara, memahami peralatan pemroses suara dan pemahaman akuistik ruang. Tujuan dari penataan suara adalah menghasilkan suara yang sesuai dengan karakteristik sumber suara asli, enak dan nyaman untuk didengarkan.

Suara adalah getaran udara yang dihasilkan sumber bunyi, biasanya berasal dari benda padat yang bergetar dan merambat melalui media atau perantara. Suara yang enak dan nyaman didengarkan adalah suara yang sesuai dengan kemampuan pendengaran manusia (*normal hearing*). Gelombang suara yang dapat ditangkap oleh pendengaran manusia adalah pada rentang frekuensi 20 Hz - 20.000 Hz. Pendengaran masih mampu merespon suara nada rendah 20 Hz, dan nada tinggi 20.000 Hz.

Teknik penataan suara adalah cara melakukan proses pengolahan sumber suara yang memiliki tingkat kekerasan lebih tinggi dari sumber suara asli. Pengolahan suara meliputi perbandingan tingkat kekerasan dan warna suara. Tingkat kekerasan suara menjadi komplek ketika berada dalam situasi dan ruang berbeda. Tingkat kekerasan suara manusia sangat terbatas untuk suatu jarak atau area tertentu. Pengolahan warna suara dilakukan melalui pengaturan perbandingan atau penyeimbangan frekuensi

suara rendah *(low atau bass),* frekuensi menengah *(middle atau vocal)* dan frekuensi suara tinggi *(high atau treble*) pada *audio mixer* atau *audio equalizer.*

Persyaratan untuk menjadi penata suara adalah harus memahami tentang berbagai jenis peralatan teknis tata suara. Peralatan tersebut antara lain: *microphone*, *audio processor*, *audio* player dan recorder, *audio* mixer, *power, audio amplifier, audio speaker monitor,* dan peralatan pendukung. *Microphone* adalah alat untuk menangkap suara sebelum suara diperdengarkan kembali melalui pengeras suara (*loudspeaker*). *Audio processor* merupakan peralatan pendukung pemrosesan *audio* untuk mendapatkan hasil olahan *audio* secara maksimal. *Audio player* atau *recorder* adalah alat untuk memutar kembali hasil rekaman *audio* dan ada yang dapat berfungsi sebagai alat untuk merekam *audio*. *Audio* Mixer adalah peralatan *audio* yang dipergunakan sebagai alat untuk mencampur berbagai sumber suara, mengolah suara, mengatur, mengontrol input, dan memperkuat sinyal suara menjadi suatu hasil keluaran suara yang diinginkan. *Power amplifier* adalah peralatan *audio* atau rangkaian elektronik pelipat tegangan yang berfungsi sebagai penguatan akhir sinyal *audio*. *Audio* amplifier adalah peralatan pengolah suara lengkap, terdiri dari beberapa peralatan pemroses sinyal suara dalam satu kemasan atau kotak *(box). Audio speaker monitor* yaitu peralatan elektronik sebagai pengubah getaran elektrik dari *power amplifier* menjadi getaran suara (getaran akustik).

Penggunaan peralatan tata suara dipengaruhi oleh tujuan dan teknik penggunaan peralatan tersebut. Berdasarkan tujuan dan teknik, penataan suara dapat digolongkan ke dalam dua jenis penataan suara, yaitu: penataan suara langsung atau *live*, dan penataan suara rekaman atau record, teknik *mixing* dan *miking*. Tata suara secara langsung (*live) a*dalah penataan dan pengaturan sumber suara melalui peralatan tata suara untuk diperdengarkan langsung kepada penonton atau pendengar (*audience*), baik suara diperkuat melalui penguat elektronik atau tanpa pengeras suara. Merekam adalah kegiatan menangkap bunyi atau suara tiruan untuk disimpan ke dalam media penyimpanan. Teknik *mixing* adalah teknik dengan cara melakukan pengolahan berbagai sumber suara dengan mengkoneksi sumber suara sesuai jenis sumber suara. Teknik ini menerapkan penataan dan pengolahan suara dengan cara semua sumber suara ditangkap dengan menggunakan *microphone*.

F. Latihan/Evaluasi

1. Apa yang anda ketahui tentang suara dan tata suara?
2. Kenapa harus ada tata suara?
3. Apa tujuan penataan suara?.
4. Apa yang anda ketahui tentang penataan suara?
5. Bagaimana cara mengolah warna suara dalam tata suara?
6. Peralatan dan bahan apa yang digunakan untuk menata suara, jelaskan dan beri contoh.
7. Bagaimana proses suara sampai terdengar manusia? Jelaskan.
8. Apa yang anda ketahui tentang karakteristik *microphone*? Jelaskan fungsinya.
9. Secara garis besar *audio mixer* memiliki tiga bagian pokok, jelaskan dan sebutkan bagian-bagiannya.
10. Berdasarkan tujuan dan teknik penataan suara dapat dikelompokkan menjadi beberapa golongan, sebutkan dan jelaskan.

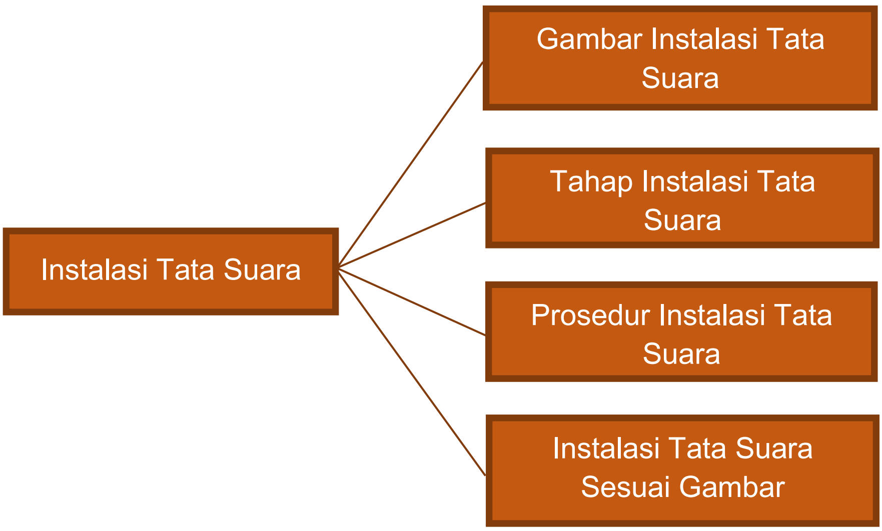
G. Refleksi

1. Manfaat apa yang anda peroleh setelah mempelajari unit pembelajaran ini?
2. Apakah menurut anda unit pembelajaran ini menambah wawasan mengenai tata suara?
3. Menurut anda, manfaat apa yang bisa diperoleh dengan mempelajari peralatan tata suara yang ada dalam unit ini?
4. Bagaimana pendapat anda mengenai pengetahuan penggunaan bahan dan alat tata suara yang ada dalam unit pembelajaran ini?
5. Bagaimana pendapat anda mengenai menata suara dengan teknik mixing dan miking dalam unit pembelajaran ini?

UNIT PEMBELAJARAN 5

Instalasi Tata Suara

A. Ruang Lingkup Pembelajaran



B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari unit pembelajaran 5 peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan gambar instalasi tata suara.
2. Menjelaskan tahap instalasi tata suara.
3. Menjelaskan prosedur tata suara.
4. Menginstalasi tata suara sesuai dengan gambar

Pembelajaran selama 12 JP (3 minggu x 4 JP)

C. Kegiatan Belajar

1. Mengamati
a. Menyerap informasi berbagai sumber belajar mengenai gambar instalasi tata suara.
b. Mengamati gambar instalasi tata suara.
c. Mengamati penataan instalasi tata suara sesuai dengan gambar.

2. Menanya
a. Menanyakan tahapan penataan instalasi tata suara.
b. Mendiskusikan tahapan penataan instalasi yang tepat.

3. Mengeksplorasi
Mencoba penataan instalasi tata suara sesuai gambar.

4. Mengasosiasi
a. Mengklasifikasikan bagian instalasi sesuai fungsi peralatan tata suara.
b. Menentukan prosedur penataan instalasi.

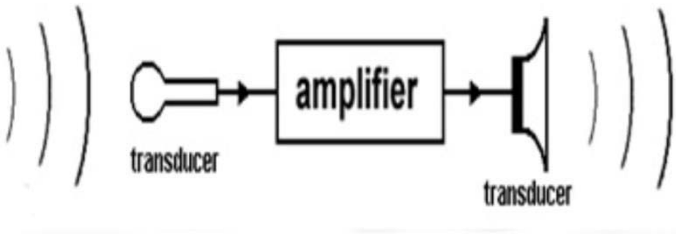
5. Mengomunikasi
Membuat instalasi tata suara sesuai gambar dengan prosedur yang tepat.

D. Materi

1. Gambar Instalasi Tata Suara
Gambar instalasi tata suara adalah gambar yang digunakan sebagai panduan kerja instalasi tata suara. Penata suara, harus mengetahui alat dan bahan tata suara, serta harus memiliki kemampuan membaca gambar instalasi. Gambar instalasi memegang peranan yang sangat vital dan menentukan dalam perancangan instalasi, karena hanya dengan bantuan gambar, penata suara bisa melakukan instalasi tata suara.

Gambar instalasi termasuk gambar teknik, merupakan perpaduan antara gambar seni dan gambar *science* yang dapat dipergunakan untuk menyelesaikan beberapa persoalan keteknikan. Peran seni, mengenai aspek keindahan bentuk gambar, sedang peran *science* menyangkut segi ukuran, bahan, efisiensi, dan cara mengerjakan. Gambar teknik berfungsi sebagai bahasa tulis dalam

bentuk gambar antara perencanaan dan pelaksanaan, sebagai konsekuensinya adalah penata suara harus memahami dalam arti harus dapat membuat, membaca, dan mengoreksi gambar.



Gambar 242. Instalasi tata suara yang paling sederhana

Gambar instalasi tata suara yang paling sederhana, terdiri dari *transducer, amplifier* dan *transducer.* Dari gambar instalasi ini, peralatan tata suara yang diperlukan adalah *microphone, amplifier* dan pengeras suara. Garis hubung yang ada pada gambar tersebut adalah symbol kabel. Gambar ini akan digunakan sebagai panduan ketika akan melaksanakan instalasi tata suara. Gambar instalasi tata suara yang lebih rumit, menambahkan peralatan tata suara yang lebih banyak. Esensi teknik membaca gambar instalasi tata suara adalah peralatan dan dari mana sumber suara itu ada, kemudian diteruskan pada peralatan pemrosesan tata suara, dan suara itu dikeluarkan kemana.

2. Tahap Instalasi Tata Suara

Penata suara harus memahami tujuan penataan suara untuk mendapatkan hasil penataan suara sesuai tujuan. Tahap penataan suara itu dimulai dari perencanaan, memilih, penempatan *microphone* secara tepat dan mengoptimalisasi kerja *microphone* sehingga menghasilkan proses suara yang sesuai karakter asli sumber suara. Tata suara yang baik dihasilkan melalui perencanaan yang matang, sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan dan keahlian serta kualitas peralatan audio yang dipergunakan. Hal yang perlu dipahami oleh penata suara antara lain:

1) Penata suara wajib mengetahui jenis dan karakter peralatan tata suara yang akan digunakan.
2) Penata suara harus mengetahui dan memahami karakter ruang dan waktu.
3) Penata suara harus memahami karakter sumber suara. Setiap jenis sumber suara memiliki karakter berbeda dan butuh pengolahan berbeda pula.

4) Penata suara harus memahami tujuan penataan suara.
5) Penata suara harus menyusun daftar perlatan tata suara yang dibutuhkan.
6) Penata suara harus membuat gambar *layout* atau gambar instalasi, dan membuat catatan berkaitan dengan penempatan *microphone* terhadap sumber suara baik akustik ataupun elektrik.
7) Penata suara harus melaksanakan penataan peralatan atau instalasi peralatan tata suara.
8) Penata suara harus melakukan *balancing*, yaitu menjaga keseimbangan, keselarasan, dan keserasian suara.

Instalasi tata suara adalah pekerjaan yang harus dilakukan oleh penata suara. Tahap-tahap yang harus dilakukan dalam instalasi tata suara adalah: membuat *list* peralatan, gambar *lay out* instalasi, dan merangkai atau menata peratan tata suara. *List* peralatan tata suara adalah daftar peralatan atau catatan panataan suara yang berfungsi sebagai catatan (*list* peralatan) penataan suara sesuai tujuan. Hal ini untuk mengantisipasi hal-hal yang diluar rencana penataan dan sebagai acuan pengecekan peralatan setelah selesai penataan.

Tahap kedua adalah membuat blog diagram atau *lay out* penataan sebagai panduan pelaksanaan penataan peralatan tata suara. Blog diagram ini digunakan sebagai pedoman kerja seluruh petugas *(crew audio)* agar dapat melaksanakan penataan peralatan di bawah pengawasan penata suara.

Tahap terakhir adalah merangkai atau menginstal peralatan tata suara. Sebelum melaksanakan instalasi, penata suara harus melakukan identifikasi lokasi dan kebutuhan peralatan sebagai tahap persiapan penataan suara. Dari hasil identifikasi disusunlah daftar peralatan yang hendak dipergunakan dan membuat gambar rangkaian peralatan *(lay out)* atau *blog diagram* penataan peralatan tata suara.

Merangkai peralatan tata suara yang sering dilakukan oleh masyarakat adalah penataan peralatan suara sederhana. Pada jaman keemasan pita cassete banyak perusahaan yang memproduksi peralatan pemutar pita cassete terpisah antara *player, amplifier* dan *speaker*. Konsumen harus merangkai sendiri peralatan tersebut dan melakukan pengaturan suara sesuai selera konsumen, pengaturan warna suara dilakukan melalui pengaturan *bass*, *midlle,* dan *trebele* di amplifier. *Amplifier* berfungsi untuk memproses suara dan mengatur besaran keluaran suara disesuaikan dengan luas ruang atau kamar. Misalnya penataan suara yang menggunakan sumber suara dari microphone, untuk pidato pada suatu pertemuan di kelurahan.

3. Prosedur Instalasi Tata Suara

Prosedur instalasi tata suara yang harus dilakukan penata suara adalah memastikan adanya sumber listrik atau catu daya, karena semua peralatan elektronik dapat bekerja jika tersedia catu daya yang cukup.

Prosedur penataan suara sebagai berikut:

a. Pastikan sumber listrik ada.
   Menghubungkan peralatan tata suara dengan sumber listrik dan pemasangan *ground* sebagai langkah terakhir merangkai peralatan. Fungsi pemasangan *ground* adalah menetralkan tegangan listrik, mengurangi noise dan menjaga keselamatan.
b. Letakkan sumber suara atau *microphone* pada tempatnya.
c. Pilih kabel *microphone* yang sesuai, tidak terlalu panjang atau pendek.
d. Sambungkan sumber suara ke *amplifier* dengan cermat dan rapi
e. Sambungkan *amplifier* dengan sumber listrik.
f. Pada awal menginstalasi, pastikan semua level atau volume pada posisi nol (terendah)
g. Hidupkan *amplifier* melalui sakelar ON/OF
h. Buka volume keluaran *amplifier* kira-kira 80% -100%
i. Lakukan percobaan sumber suara dengan pengaturan *fader* atau *level input*, jika menggunakan beberapa *microphone* lakukan percobaan satu persatu untuk memperoleh kesetaraan *level* dan warna suara.

Prosedur setelah melaksanakan penataan suara adalah:

a. Turunkan *level input* sampai posisi nol
b. Turunkan *level* keluaran pada posisi nol
c. Matikan *amplifier* melalui sakelar ON/OF
d. Lepaskan sambungan peralatan dari sumber listrik
e. Lepaskan sambungan peralatan sumber suara dari *amplifier*
f. Rapikan dan simpan peralatan pada tempatnya

4. Instalasi Tata Suara Sesuai Gambar

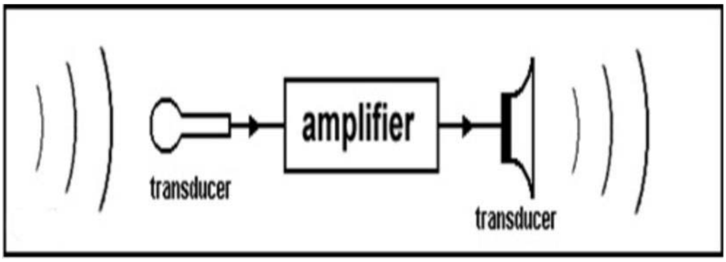
Rangkaian peralatan tata suara sederhana pada ruang kelas, ruang rapat, dan pertemuan biasanya sudah terpasang. Misalnya, *amplifier* dan *audio speaker* sudah terhubung dan ditempatkan pada tempat yang sudah ditentukan, penata suara tinggal menambahkan beberapa peralatan sumber suara atau peralatan untuk menangkap sumber suara (*microphone*). Gambar instalasi untuk penataan suara

sederhana bisa diaplikasikan dengan penataan peralatan sebagai berikut:

a. Praktik instalasi sederhana (tiga peralatan)

Instalasi ini menggunakan gambar instalasi yang sederhana dan merangkai peralatan yang terdiri dari:

a) *Microphone*
b) *Audio Amplifier*
c) *Audio Speaker*
d) Kabel dan konektor



Gambar 243. Instalasi tata suara sederhana

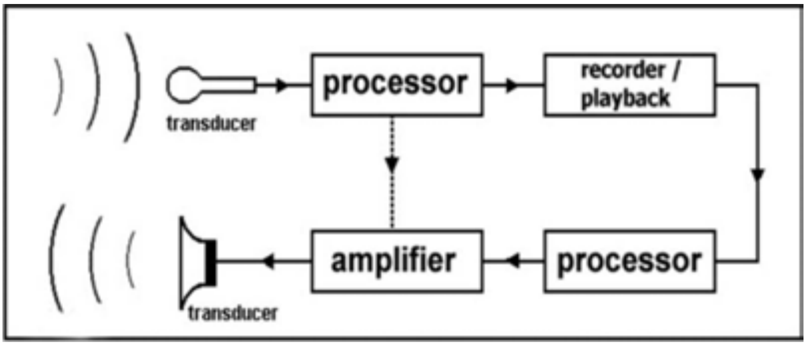
Instalasi penataan suara seperti gambar di atas adalah microphone dihubungkan dengan kabel ke *audio amplifier* dan dari *audio amplifier* dihubungkan ke pengeras suara atau *audio speaker*. Konsep dasar dari penataan suara seperti gambar instalasi di atas adalah sumber suara ditangkap oleh *microphone* diteruskan ke peralatan amplifier, sinyal dari *microphone* akan diproses oleh *amplifier* yang pertama pada bagian *preamp mic*. Bagian ini memproses penguatan sinyal pertama untuk diproses pengolahan warna suara. Pengolahan warna suara dilakukan dengan pengaturan frekuensi tertentu pada *low, midle dan high*, atau pada *bass* dan *treblle*. Hasil pengolahan warna suara diperkuat oleh *power amplifier* dan diteruskan ke *audio speaker*.

b. Praktik instalasi dengan lima peralatan

Penataan peralatan tata suara yang lebih rumit adalah penataan peralatan tata suara dengan menambahkan *audio prosessor* untuk memproses sumber suara, daftar peralatan yang dipergunakan adalah:

a) *Microphone* vokal
b) *Audio processor (compressor/expander)*

c) Tape reccorder
d) Audio processor *(limitter)*
e) Audio speaker
f) Kabel dan konektor

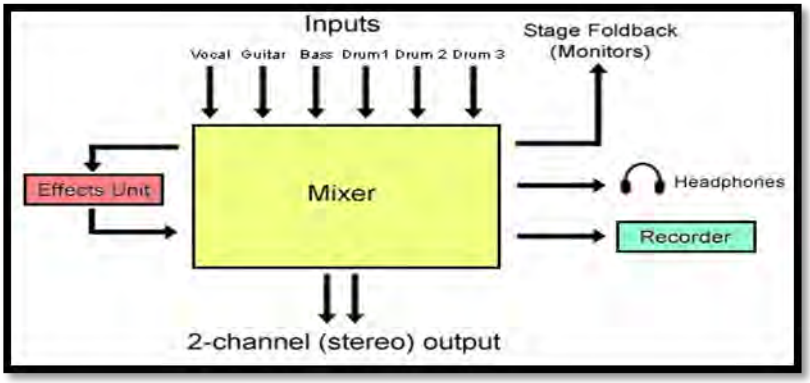


Gambar 244. Instalasi tata suara lima peralatan

Audio processor ditambahkan atau diletakkan sebelum amplifier atau sesudah *amplifier*. Jika dipasang sebelum *amplifier* tentunya akan banyak membutuhkan *audio processor* sejumlah sumber suara yang hendak dikoneksikan ke *amplifier*. *Audio processor* dapat juga dipasang sebelum peralatan rekam untuk mendapatkan hasil rekaman suara maksimal. Perbedaan pada penataan ini adalah dengan menambahkan peralatan *audio processor* pada rangkaian atau instalasi peralatan tata suara. Kelebihan dari penataan ini adalah keunggulan kinerja dari *audio processor*, *audio processor* mampu memperhalus dan menstabilkan *level* suara yang dihasilkan seperti mengurangi desis atau suara yang tidak di inginkan dalam penataan suara *(noise)* dan menghilangkan *feedback.*

c. Praktik instalasi dengan teknik *mixing*

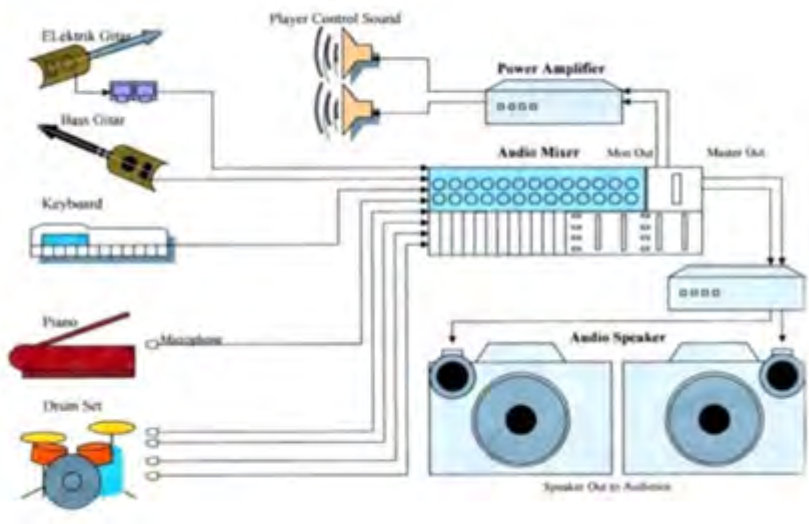
Teknik *mixing* 1 paling mudah dilaksanakan dan peralatan yang digunakan lebih simpel dari teknik penataan lain. Seluruh sumber suara langsung dikoneksikan ke audio mixer sesuai jenis sumber suara, seperti yang dijelaskan pada teknik *mixing*. Seluruh kontrol keluaran suara dilakukan oleh operator *audio mixer*, baik itu *sound out* untuk penonton dan *sound kontrol* untuk pemain. Konsep dasar, input suara masuk ke *mixer* dan dikeluarkan ke penonton maupun ke monitor pemain. Dengan teknik instalasi ini, penata suara bisa langsung merekam suara dari sumber suara sekaligus bisa dikontrol melalui *headsphone.*



Gambar 245. Konsep dasar instalasi teknik *mixing*

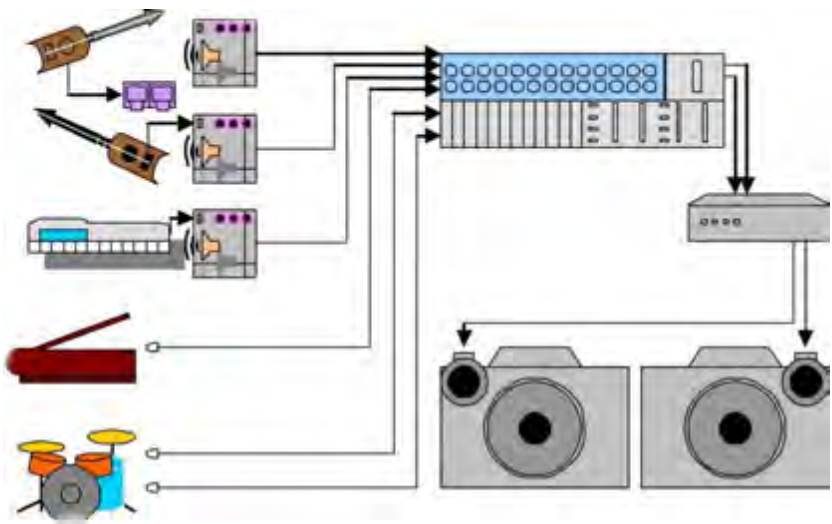
Praktik instalasi dengan teknik mixing ini, membutuhkan alat:

1) Sumber suara
    a) elektrik gitar
    b) bass gitar
    c) keyboard
    d) piano
    e) drum set
2) *Microphone vocal*
3) *Headphone* (kalau perlu)
4) *Alat perekam* (kalau perlu)
5) Audio mixer
6) Power amplifier
7) Audio speaker untuk penonton
8) Audio speaker sound kontrol
9) Alat efek suara untuk gitar
10) Kabel dan konektor



Gambar 246. Instalasi tata suara dengan teknik *mixing* 1

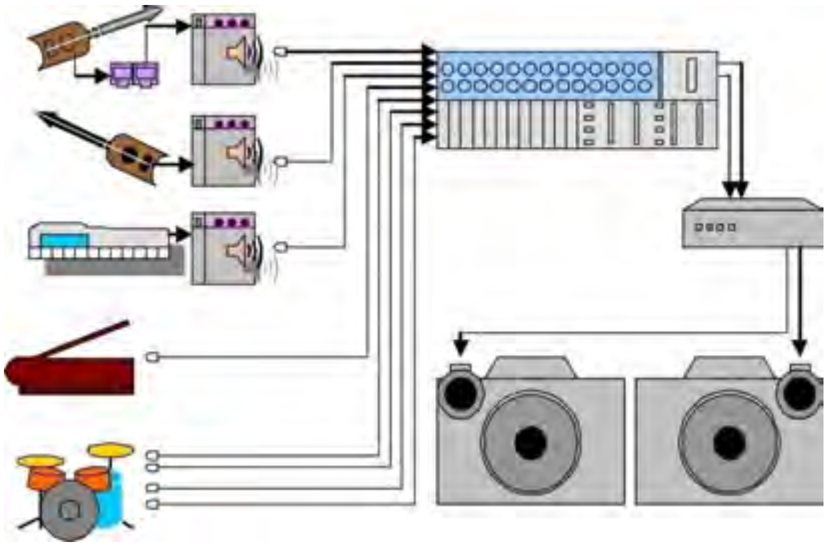
Seluruh sumber suara langsung dikoneksikan ke *audio mixer* sesuai jenis sumber suara, seperti yang dijelaskan pada teknik *mixing* dengan kabel dan konektor. Bila diperlukan, sebelum masuk ke *audio mixer*, bisa ditambah dengan alat efek suara (untuk gitar). Penataan ini seluruh kontrol keluaran suara dilakukan oleh operator *audio mixer*, baik itu *sound out* untuk penonton dan *sound kontrol* untuk pemain.



Gambar 247. Instalasi tata suara dengan teknik *mixing* 2

Teknik *mixing 2*, secara prinsip penataan koneksi sumber suara ke audio mixer sama sperti pada *mixing 1*, perbedaan terletak pada sumber suara elektrik diambilkan dari *line out sound control* masing-masing peralatan. *Sound kontrol* pemain dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing instrumen dan pemain.

d. Praktik instalasi dengan teknik *miking*



Gambar 248. Instalasi tata suara dengan teknik *miking*

Penataan peralatan teknik *miking* atau teknik todong adalah satu teknik pengolahan suara dimana semua sumber suara ditangkap dengan menggunakan *microphone*. Dalam teknik penataan ini *output* atau keluaran *sound kontrol* untuk pemain sebagai sumber suara akustik ditangkap dengan microphone untuk dimasukan ke *audio mixer*. Dari *audio mixer*, suara yang telah diproses, kemudian dikeluarkan melalui *audio speaker.*

E. Rangkuman

Gambar instalasi tata suara adalah gambar yang digunakan sebagai panduan kerja instalasi tata suara. Gambar instalasi termasuk gambar teknik, merupakan perpaduan antara gambar seni dan gambar *science* yang dapat dipergunakan untuk menyelesaikan persoalan keteknikan. Gambar teknik berfungsi sebagai bahasa tulis dalam bentuk gambar antara perencanaan dan pelaksanaan, sebagai konsekuensi

adalah penata suara harus memahami gambar teknik dalam arti harus dapat membuat, membaca dan mengoreksi gambar.

Tata suara yang baik dihasilkan melalui perencanaan yang matang, sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan dan keahlian, serta kualitas peralatan audio yang dipergunakan. Sebelum menata suara, seorang penata suara harus mengetahui dan memahami: jenis dan karakter peralatan, karakter ruang dan waktu, karakter sumber suara, tujuan penataan suara, menyusun daftar peralatan, membuat gambar *lay out* atau gambar instalasi, dan melakukan *balancing.*

Prosedur instalasi tata suara yang harus dilakukan penata suara adalah memastikan adanya sumber listrik atau catu daya, karena semua peralatan elektronik dapat bekerja jika tersedia catu daya yang cukup Langkah kerja prosedur instalasi adalah; memastikan sumber listrik, meletakkan sumber suara pada tempatnya, memilih kabel yang sesuai, menyambungkan sumber suara ke *amplifier*, memastikan volume pada posisi nol, menghidupkan *amplifier* melalui sakelar, buka level volume, dan melakukan percobaan sumber suara.

F. Latihan/Evaluasi

1. Apa yang anda ketahui tentang gambar instalasi tata suara?
2. Kenapa harus ada gambar instalasi sebelum menata suara?
3. Tahap apa saja yang harus diketahui penataan suara sebelum menata suara?
4. Kenapa seorang penata suara harus mengetahui prosedur instalasi tata suara?
5. Apa saja prosedur yang harus dikerjakan oleh penata suara?
6. Apa yang anda ketahui tentang menginstalasi tata suara sesuai dengan gambar?
7. Bagaimana langkah kerja untuk merangkai peralatan tata suara yang terdiri dari *microphone, audio amplifier* dan *audio speaker*?.
8. Bagaimana menginstal peralatan tata suara dengan teknik *mixing*?
9. Apa perbedaan menginstal peralatan tata suara dengan teknik *mixing 1* dan teknik *mixing 2*.
10. Apa yang anda ketahui tentang teknik *miking*? Bagaimana konsep dasarnya?

G. Refleksi

1. Manfaat apakah yang anda peroleh setelah mempelajari unit pembelajaran ini?
2. Apakah menurut anda unit pembelajaran ini menambah wawasan dan keterampilan mengenai tata suara?

3. Menurut anda, manfaat apa yang bisa diperoleh dengan mempelajari gambar instalasi tata suara yang ada dalam unit ini?
4. Bagaimana pendapat anda mengenai keterampilan penggunaan teknik *mixing* dan teknik *miking* yang ada dalam unit pembelajaran ini?
5. Bagaimana pendapat anda mengenai praktik menata suara dengan teknik *mixing* dan *miking* dalam unit pembelajaran ini?

DARTAR PUSTAKA

Agus Sachari, 2004. *Seni Rupa dan Desain: Membangun Kreatifitas dan Kompetensi.* Jakarta:Erlangga

A. Phaidon Theatre Manual, 2001. *Costum And Make-Up.* New York:Phaidon Press Inc.

Christian Hugonnet & PierreWalder, 1998. *Stereo Sound Recording*, John Wiley & Sons Ltd.

Eko Santosa, dkk, 2008. *Seni Teater jilid 2 untuk SMK.* Jakarta: DIrektorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.

Ernawati, dkk, 2008. *Tata Busana jilid 1 untuk SMK*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional, 2008.

Gerald Millerson, 1985. *The Technique of Television Production.* London: Foal Press.

Herni Kusantati, dkk, 2008. Tata Kecantikan Kulit jilid 3 untuk SMK. Jakarta: DIrektorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.

Katsuttoshi, 1987. *Audio for Television*, NHK Comunication Training Institute.

http://www.jendelasastra.com/wawasan/artikel/dasar-dasar-teater-56-seni-rupa-dalam-teater diunduh 3 januari 2014

http://gedoan.blogspot.com/2012/09/tata-busana-seri-ii-artistik-dalam.html diunduh 3 januari 2014

http://riwayatanaktatabusana.wordpress.com/2012/12/21/sejarah-bentuk-dasar-tata-busana/ diunduh 3 januari 2014

http://imam-trompah.blogspot.com/2011/05/mengenal-panggung-dalam-teater.html diunduh 3 januari 2014

http://achsolikin.wordpress.com/2008/08/05/metode-menggambar-perspektif/ 9 januari 2014



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT PEMBINAAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
2013